

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Programa de Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**DIBUJO Y PAISAJE:
EL DIBUJO EN EL PROCESO DE DISEÑO
PARA LA ARQUITECTURA DE PAISAJE**

José Alejandro Lira Carmona

Tesis para optar por el grado de Maestro en Diseño
Línea de Investigación: Planificación y Conservación de Paisajes y Jardines

Miembros del Jurado:

Dr. Saúl Alcántara Onofre
Director de tesis

Mtra. María Teresa Ocejo Cázares
Mtro. Noé Trujillo Hernández
Mtro. Félix Alonso Martínez Sánchez.
Mtro. Armando Alonso Navarrete

Diciembre de 2013

DEDICATORIA

Al Maestro Pepe Lira,
padre, artista quien me hizo vivir en una cultura de generosidad que apenas comienzo a asimilar.
“Consérvalo pero no lo guardes”.

-
Al paisajista Manuel Lira,
maestro, hermano, esta tesis es acerca de tu trabajo, pequeño gesto incomparable con tu talento,
mi gratitud, admiración y reconocimiento.

AGRADECIMIENTOS

A mi Madre Rosalía.

A mi tía Esperanza.

A mis hermanos Laura, José Luis, Rosalía, Carmen, Miguel Angel y Raciél.

A mis maestros quienes generosamente han contribuído a esta tesis

Arq. Mario Schjetnan Garduño

Arq. José Luis Pérez Maldonado

Mto. Félix Martínez

Mto. Saúl Alcántara

Mto. Armando Alonso

Mto. Noé Trujillo

Arq. Psj. Teru Quevedo Sequi

Mta. María del Carmen Ramírez

Arq. José María Bilbao

Arq. Psj. Fabiola Pastor

A mis amigos y compañeros de la UAM

Arq. Guadalupe Soria

Arq. Jorge Luis Granados

Biol. Carlos Márquez

A mis amigos y compañeros del Estudio

Arq. Martha Alicia Pérez Jiménez

Arq. Claudia Mayela Rico Galván

Arq. Ernesto Escobar González

Sr. Franco Martínez Hernández

RESUMEN

En teoría, la mayoría de la gente sabe lo que es un dibujo: el trazo sobre una superficie que representa una idea. Sin embargo, la definición y la concepción del dibujo se remontan a épocas primitivas y ha evolucionado con el paso del tiempo.

Pero esto no sería posible si no fuera por la percepción, a través de la cual, el hombre ha podido comprender su entorno para después plasmarlo sobre piedras, lienzos, papel y más recientemente, en la pantalla de una computadora. Aunque el dibujo es un lenguaje universal, y para los profesionistas de la Arquitectura de paisaje es el medio con el que cimienta su creatividad pues sobre este se construirá su obra.

Con la incursión de las nuevas tecnologías en el campo del dibujo, se ha iniciado todo un movimiento en el que se debate si el dibujo a mano es obsoleto y por ello, se está dando paso a una nueva era de éste.

Este documento es una visión general al dibujo desde sus orígenes, cuando el hombre descubrió el universo, el paisaje y lo que lo rodeaba y sintió la necesidad de plasmarlo, hasta nuestros días donde la inmediatez de la tecnología es la tendencia por excelencia; pero no solo se refiere a la acción de grabar y conservar las ideas, es también analizar el proceso creativo en el que está inmerso el ser humano y específicamente el paisajista, para conseguir su objetivo; el concebir una idea basada en la observación y comprensión del entorno, que evoluciona hasta llegar a algo tangible, en donde el rol del papel es fundamental para su desarrollo.

Mi propósito con este trabajo es el de señalar la importancia del dibujo en la labor del paisajista, pero más allá de los gestos sobre un papel, es reconsiderarlo como el principal recurso para descubrir y más importante aún, cómo interactúa en los procesos de diseño del paisajista.

ÍNDICE GENERAL.

Índice de figuras.	I
Introducción.	1
Marco metodológico.	6
I. El paisaje es un dibujo.	8
1.1 El dibujo es el lenguaje universal.	10
1.2 La percepción del hombre y su entorno.	20
1.3 Hacia el lenguaje moderno del paisajista. Forestier y Burle Marx.	53
1.4 La irrupción de la tecnología en el dibujo.	58
II. <i>Aprender a dibujar.</i>	73
2.1 Representación gráfica o comprensión gráfica.	76
2.2 Las etapas del dibujo.	83
2.3 Más allá del papel.	109
III. Dibujar para descubrir.	118
3.1 Escala y límites.	120
3.2 El espacio como un palimpsesto.	135
3.3 La abstracción del paisaje.	152

IV. Dibujar para diseñar.	160
4.1 El lexigrama del paisajista.	162
4.2 Estructura y concepto.	177
4.3 Transfiguración.	182
V. Dibujar para construir	195
5.1 El dibujo es un lenguaje preciso.	197
5.2 Tiralíneas.	199
5.3 La tecnología del dibujo.	203
VI. El paisaje sensible.	217
6.1 El dibujo sublime.	220
Conclusiones	232
Bibliografía	235
Curriculum vitae	240

ÍNDICE DE FIGURAS.

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
1	El dibujo es un paisaje.	9
2	El paisaje es una idea que el dibujo transforma.	10
3	Piedra Sumeria	11
4	Dibujo de petrograbadi en Guayabo de Turrialba, Costa Rica.	12
5	El Stonehenge y su uso como observatorio astronómico.	13
6	Fresco de Pompeya recuperado.	14
7	El dibujo como acto.	16
8	El dibujo como medio.	17
9	El dibujo como mensaje.	18
10	La reinterpretación elemental del entorno.	19
11	El dibujo hace del paisaje un concepto tangible.	20
12	El paisaje representa la filosofía de las antiguas culturas de la humanidad (Paisaje chino).	21
13	<i>Saúl da un arpa a David.</i>	22
14	La percepción es un acto sensorial.	23
15	Dibujo de Hiroshige, <i>Monte Fuji visto desde Intel.</i>	26
16	Boceto de Laurie Olin donde manifiesta su capacidad analítica.	28
17	Apunte de Laurie Olin donde analiza la naturaleza a detalle.	30
18	El paisajista hace uso de sus sentidos para descubrir el paisaje. Boceto de Herb Schaal	31

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
19	Archizoom no stop city.	32
20	<i>Un extenso paisaje con casas de campo cerca de un lago. (pintura.) El paisaje inglés.</i>	33
21	José María Velasco. <i>El Valle de México desde la Cordillera de Santa Isabel.</i> .	34
22	La búsqueda de luz y la atmósfera transforma la expresión del paisaje.	35
23	Joaquín Sorolla. <i>Los jardines de la familia Sorolla.</i>	36
24	Dibujo Gerardo Murillo “Dr. Atl” <i>Volcán.</i>	37
25	Dibujo Miguel Covarrubias, <i>Juchitán.</i>	37
26	Gerardo Murillo “Dr. Atl”. <i>Nubes sobre el Valle de México</i>	38
27	Sebastiano Serlio. <i>Escena Satírica.</i>	39
28	<i>Pratolino.</i>	40
29	Capability Brown. <i>Plan for the grounds ay Heveningham Hall.</i>	41
30	John Rocque. <i>Plan du Jardin et Vue des Maisons de Chismick.</i>	42
31	André Le Nôtre.. <i>Vista de los Jardines Tuileres</i>	43
32	<i>Plano de un jardín dibujado por Charles Carbonnet bajo las instrucciones de André Le Nôtre</i>	44
33	<i>Boceto de Versailles, Parterre Norte</i>	45
34	<i>Modelos de topiarias en ‘Decoración interior de los jardines de Versailles y otros sitios’.</i>	46
35	<i>Boceto para una fuente, por André Le Nôtre.</i>	47
36	<i>Plano de laberinto, diseño del señor Le Nôtre en Versailles.</i>	48
37	<i>Vista aérea de Versailles en el momento de su plantación.</i>	49
38	<i>Narciso contemplando su reflejo en la fuente.</i>	50

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
39	Adolphe Alphant. <i>Parc des Buttes-Chaumont.</i>	51
40	Adamo Boari, <i>Ubicación del nuevo Teatro Nacional. Perspectiva de Adamo Boari.</i>	52
41	<i>Jardín para La Casa del rey Moro</i> de Jean Claude Forestier.	54
42	Roberto Burle Marx, actividad creativa.	55
43	Burle Marx. <i>Plaza del Ministerio del Ejército,. Largo da Carioca, Parque do Flamengo.</i>	56
44	Burle Marx. <i>Dibujo de diseño para el Paseo de Playa Copacabana.</i>	56
45	Héctor Ferreiro, <i>Tenochtitlán.</i>	57
46	El diseñador con una interfase manual	58
47	El diseñador con una interfase tecnológica.	59
48	La cotidianidad del diseñador.	60
49	La visualización de la labor del paisajista.	63
50	El dibujo es un rasgo emocional del diseñador.	64
51	Croquis de un paisaje realizado sobre una pantalla sin papel.	65
52	Jean Claude Forestier, <i>Pergola italienne. Jardíns: carnet de plans et de dessins.</i>	66
53	Roberto Burle Marx, <i>Fazenda Marambaia.</i>	67
54	Le Corbusier. <i>Marsella: croquis inicial del proyecto y Plans for Algiers ans Barcelona and “cité-jardin verticale</i>	68
55	Garrett Eckbo. <i>Plan Westchester County, NY, United States.</i>	69
56	Luis Barragán, <i>Croquis, de la colección Pita Amor.</i>	70
57	Isamu Noguchi, <i>Monument for the Plough</i>	71

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
58	José Luis Benlliure, <i>Proyectos del pabellón para el mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central” de Diego Rivera, en la Ciudad de México, y la Plaza de la Solidaridad.</i>	72
59	Le Corbusier muestra con un dibujo sus conceptos de diseño.	73
60	Renzo Piano justifica en un croquis el concepto de diseño para Caledonia.	75
61	Croquis La Quemada.	77
62	Bosque Ecoguardas en el Ajusco.	80
63	Bosque Ecoguardas. Dibujo para reconocimiento sensorial del bosque.	81
64	Bosque Ecoguardas. Dibujo como medio de comprensión.	82
65	Grande regata “Colombo quinto Centenario”	84
66	Cimiterio di Sant’Ilario Sopra Nervi	85
67	Chiesa Millenaria a Ruta	86
68	Calata di Porto, Portofino	88
69	Parque Aljibe , Hacienda Margarita.	89
70	Proyecto Rancho San Juan. Primeros trazos.	91
71	Croquis del concepto general del Parque Rancho San Juan.	92
72	Boceto de planta de conjunto Parque Rancho San Juan.	94
73	Plano dimensionado a mano alzada. Parque Rancho San Juan.	95
74	Dibujo asistido por computadora. Parque Rancho San Juan.	96
75	Plano conjunto completo Parque Rancho San Juan.	97
76	Antecedentes. Plaza de las Artes.	99

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
77	Primeros trazos. Plaza de las Artes.	100
78	Dibujos iniciales. Plaza de las Artes.	101
79	Apuntes con intenciones espaciales. Plaza de las Artes.	102
80	Croquis del concepto general. Plaza de las Artes.	103
81	Apuntes perspectivos. Plaza de las Artes.	104
82	Apuntes perspectivos 2. Plaza de las Artes.	105
83	Dibujo definitivo. Plaza de las Artes	106
84	Dibujo definitivo (CAD). Plaza de las Artes.	107
85	Visualización final. Plaza de las Artes.	108
86	Parque diagonal sur, Enric Miralles.	109
87	Isamu Noguchi, escultor.	110
88	Andy Goldsworthy y su obra.	111
89	Christo. <i>Dibujo de proyecto</i> .	112
90	Análisis de sitio a través de texturas y maquetas.	113
91	Dinámicas alternativas de sensibilización.	114
92	Texturas de paisaje.	115
93	Proyección de Ciudad Universitaria UNAM	116
94	Diseñar a partir de la percepción UNAM	117
95	Xochimilco. Elementos característicos del paisaje lacustre.	119

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
96	El manejo de escalas macro, meso y micro espacio.	121
97	Mapa del universo.	122
98	<i>El modular. Le Corbusier reinterpretó el concepto manierista.</i>	123
99	La observación de la naturaleza a nivel microscópico deja al descubierto su geometría fractal.	124
100	Concepto para el Conector Urbano División del Norte-Xochimilco.	125
101	Shlomo Aronson, Esbozo de un Plan Nacional para la Construcción, Desarrollo y Conservación.	126
102	Esquemas urbanos paisajísticos para el desarrollo La Noria en Zumpango, Estado de México.	127
103	Desarrollo Aniká, croquis de conjunto.	128
104	Concepto para jardín.	129
105	Jardín Interlomas	130
106	David Thorne. Detalle constructivo para muro de contención.	131
107	Muro verde Celosía.	132
108	Límites e interfases según Dramstad, Olson, y Forman. (Tabla)	134
109	Campo Marzio por Piranesi.	135
110	Reconstrucción de la pirámide de Cuicuilco y su paisaje por el Arq. Ignacio Marquina.	136
111	Fragmento del facsímil original del <i>Poema Blanco</i> de Octavio Paz.	137
112	Vuelta a la ciudad lacustre.	139
113	Proyecto de la Plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco.	140
114	Anfiteatro del Jardín Claremont.	141
115	Apuntes. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua Veracruz.	143

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
116	Determinación del pueblo. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	144
117	Determinación pueblo huerto. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	145
118	Análisis del proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	146
119	Apuntes para el proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	147
120	Boceto inicial. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	148
121	Dibujo planta. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	149
122	Planta. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	150
123	Apuntes finales. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz.	151
124	Eisenman. Memorial a los judío asesinados en Europa.	152
125	Peter Walker. Satffire. Croquis de proyecto.	153
126	Bankside Urban Forest. Witherford Watson Mann Architects.	154
127	La abstracción permite expresar aspectos representativos del paisaje	155
128	Ellen Underwood, Ziker Park.	156
129	Emilio Ambasz. Emilio's Folly- Man is an Island.	157
130	Shlomo Aronson, Esbozo de un Plan Nacional de Forestación.	158
131	Hebert Bayern. Estudios para diseños paisajistas.	159
132	Jardín privado de Interlomas	161
133	Jardín privado de Interlomas	163
134	Lexigrama topográfico.	165

NO. DE IMAGEN	TÍTULO	PÁG.
135	Candlestick Point State Recreation Area.	166
136	Shlomo Aronson. Dibujo de proyecto para las minas de fosfato de Negev.	167
137	Lexigrama natural.	168
138	Calimaya	169
139	Jardín Privado de Coral Gables	170
140	Lexigrama artificial.	171
141	Dibujo de proyecto en planta y corte	172
142	Arquitectura de paisaje para conjunto de casas	173
143	Lexigrama sensorial.	174
144	La Hondonada Chapultepec	175
145	Parque Temático Nikniu	176
146	Primer esbozo de los espacios abiertos de Rancho San Juan.	177
147	Al desarrollar el proyecto las formas dieron lugar al programa de espacios.	178
148	Boceto de la Plaza de Acceso a Rancho San Juan	179
149	Estructura conceptual final en la que se caracteriza de manera puntual elemento arquitectónicos.	181
150	Planta de Parque Tezozómoc.	183
151	Parque Ecológico Xochimilco de 1963.	185
152	Solo al proximarse al edificio es posible distinguirlo.	186
153	Museo Parque Paquimé.	187
154	Desarrollo del proyecto La Noria.	188

155	Desarrollo del proyecto La Noria.	189
156	Desarrollo del proyecto La Noria.	190
157	Desarrollo del proyecto La Noria.	191
158	Desarrollo del proyecto La Noria.	192
159	Desarrollo del proyecto La Noria.	193
160	Nuevos Paseos de San Juan	195
161	Plaza de Acceso a Pueblo Nuevo	197
162	Dibujo a línea a mano alzada (Tiralíneas)	199
163	Dibujo a línea a computadora.	201
164	Imagen Captura de pantalla.	202
165	Jardines para Corporativo Prisma.	204
166	Jardines para Corporativo Prisma.	204
167	Jardines para Corporativo Prisma.	205
168	Jardines para Corporativo Prisma.	205
169	Jardines para Corporativo Prisma.	205
170	BSJA Zona IV	206
171	BSJA Zona IV	207
172	BSJA Zona IV	208
173	BSJA Zona IV	209
174	BSJA Zona IV	210
175	BSJA Zona IV	211
176	BSJA Zona IV	212

177	BSJA Zona IV	213
178	BSJA Zona IV	214
179	BSJA Zona IV	215
180	BSJA Zona IV	216
181	BSJA Zona IV	217
182	BSJA Zona IV	218
183	Orquídeas	220
184	Paisaje y menguante	221
185	Tulum y Beijing	222
186	Domo de Ceniza	224
187	Poza de bioretención e infiltración	225
188	Jardín Homenaje a Luis Barragán	226
189	Jardín Adolfo Ruz Cortines	227
190	Convento Franciscano en Huamantla	228
191	Mariposario	229
192	Propuesta de reforestación para Paseo de la Reforma	230
193	Proyecto Urbano de Marfil en Guanajuato	231
194	Bakú Azerbayán	232
195	Jardín Coral Gables	233
194	Panorama de la ciudad de Huamantla Tlaxcala	237

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

Es quizás, la percepción innata del paisaje, la manera más elemental de relacionarnos a nuestro entorno y reconocernos en una espacialidad única; es un proceso espontáneo y natural, y que causa una de las principales formas de expresión del hombre: el dibujo.

El ser humano lo utiliza como un lenguaje universal para transmitir ideas y conceptos, y en un sentido más amplio, su cultura. El dibujo ha derivado en diversas formas de expresión, desde las representaciones figurativas más tempranas de la civilización pasando por el desarrollo de complejos sistemas de comunicación como la escritura, hasta plasmar el pensamiento del hombre a través del tiempo con las bellas artes. Todo este cúmulo de información llegó a las disciplinas del diseño y es en esta área de conocimiento donde el dibujo se transformó en un lenguaje especializado, incluido como parte indispensable de los sistemas de enseñanza profesional y también como la expresión fundamental del diseñador.

PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA.

El dibujo otorga a la labor del diseño un lenguaje único y legible a todos y, en el caso específico de la arquitectura de paisaje, auxilia a comprender la peculiar complejidad de los problemas planteados en la materia y posibilita al paisajista a

emprender la búsqueda de ideas y conceptos para encontrar propuestas en esa red de ineludibles relaciones y escalas que conforma nuestro entorno.

La concepción, ejecución y funcionalidad del dibujo son importantes en el proceso creativo del arquitecto paisajista, proceso que ha sido modificado a causa de la introducción de la tecnología en el ámbito del diseño, donde la computadora sustituye la creatividad humana por un conjunto de instrucciones predeterminadas, limitando así, la capacidad de introspección a través del dibujo dentro del proceso de diseño.

OBJETIVO GENERAL

En este sentido, se ha cuestionado la vigencia del dibujo como recurso paisajístico. El objetivo es demostrar que éste constituye la herramienta más importante del arquitecto paisajista, pues la conexión entre el pensamiento y la mano establecida por el dibujo, sigue siendo la manera más eficaz de descubrir, diseñar y construir el paisaje.

HIPÓTESIS GENERAL

El avance y la interacción del diseñador con la tecnología, le permite disponer de soluciones inmediatas y definitivas a los casos de estudio planteados. Pero la facilidad con que llegan las respuestas ha provocado la omisión de una parte fundamental de la labor del paisajista: el análisis y la comprensión del lugar de intervención; en consecuencia, las propuestas de diseño corren el riesgo a no corresponder integralmente a las problemáticas y a limitarse como soluciones de imagen.

MOTIVACIÓN PARA ELABORAR LA INVESTIGACIÓN

El dibujo es el recurso fundamental para pensar, comprender, diseñar y construir el paisaje por lo que es importante reconsiderarlo como elemento principal de la labor del arquitecto paisajista, toda vez que el dibujo atraviesa por una innovación que lo lleva de lo manual a lo virtual.

En esta transición, tanto el dibujo como el diseñador pierden atributos fundamentales para ambos, como la capacidad de análisis y la falta de sensibilidad ante un entorno sublime, por lo que es necesario retomar al dibujo como herramienta diaria del paisajista y con el cual, mejorará sustancialmente su calidad y eficiencia.

PROCEDIMIENTO

Para conseguir el objetivo principal, es necesario remontarse al dibujo en sus primeras expresiones, para comprender a profundidad la relevancia que éste tiene en el proceso creativo a lo largo de los años y con ello, ubicarlo en el contexto de la labor del paisajista contemporáneo.

Así, el primer capítulo describe el concepto general de dibujo y a partir de éste, se analizan las expresiones del entorno del hombre a través del tiempo, abarcando desde las primeras impresiones del Universo hasta los principales representantes del paisajismo contemporáneo culminando con la incorporación de la tecnología al proceso de diseño, considerando con ello, la revaloración del dibujo en la arquitectura de paisaje.

A partir de esto, hay que entender y explicar la diferencia existente entre el dibujo del arquitecto paisajista del resto de los dibujos de las profesiones relacionadas a éste. Es así como en el segundo capítulo se propone este tipo de dibujo como una herramienta de comprensión gráfica que permite al diseñador recuperar la etapa de análisis desde el proceso creativo; además se replantea al dibujo en un concepto ampliado, en el que utiliza los recursos de manera sensible.

A partir de este punto, se destaca el dibujo en la aplicación del trabajo del paisajista en cada una de sus etapas: descubrir, diseñar y construir. En el tercer capítulo se propone al dibujo como el medio para analizar y comprender las problemáticas del lugar, tomando en cuenta elementos presentes y pasados del mismo a fin de conocer y determinar los puntos de intervención del espacio para posteriormente proponer un concepto.

En el cuarto capítulo ubicamos al dibujo como un lenguaje especializado del paisajista, el cual deberá contar con símbolos significativos y que en conjunto integrarán el concepto. Es decir, el dibujo es el medio para generar conceptos de propuesta, además de que a partir de éste se podrá transfigurar el espacio, para dar paso a la etapa definitiva, tema abordado en el capítulo cinco. En éste entendemos al dibujo como un lenguaje preciso y concreto cuya finalidad es la de construir el concepto.

En el último capítulo se describe la conexión que tiene el paisajista con sus emociones a través del dibujo, la cual le permitirá llegar a una satisfacción personal para tener una filosofía de vida.

RESULTADOS Y APORTACIONES

En las revisiones y análisis por capítulo, se fue definiendo la importancia del dibujo manual como recurso de expresión del arquitecto paisajista, en cuanto a la relación de éste con el entorno. Además se puntualizó la importancia del concepto de percepción para la comprensión y expresión del dibujo así como en su aprehender, su descubrir para diseñar y al final construir, para lo cual el dibujo siempre fue una constante en el ir y venir en el diseño del paisaje.

Sin embargo, el dibujo no se remite exclusivamente a esto, pues va más allá de la mirada. Es la muestra genuina de la creatividad en donde el artista es capaz de aportar su habilidad cenestésica y dotar a ese dibujo de valores sensoriales sin acotarse únicamente a lo visual. En otras palabras, no se dibuja con las manos, se dibuja con la mente.

MARCO METODOLÓGICO

Los objetivos planteados para llevar a cabo esta investigación estuvieron orientados, en primera instancia, a generar un documento que registrara y analizara la importancia del dibujo en el ejercicio de la arquitectura de paisaje. Por otro lado, es proponer al dibujo no solo como herramienta de visualización sino como un medio de comprensión gráfica que acerque al diseñador a una lectura más precisa de los lugares de intervención y, partiendo de ello, presentar al dibujo como la forma más rápida y efectiva de conectar las ideas con las manos para posteriormente expresarlas.

Más allá del acto de dibujar, las hipótesis están relacionadas con la parte sensible del dibujo y del paisajista; es decir, comprobar si el dibujo es la muestra auténtica de la creatividad a pesar de la incursión de la tecnología o bien, si ésta influye en los sentidos y sensibilidad del diseñador. Así mismo, la emoción de dibujar y que a través de él, el paisajista descubra y diseñe, parece estar perdiéndose. Es por ello, que se da el supuesto de que por medio del dibujo se consigue una forma sublime de hacer diseño.

Algunas preguntas que se plantearon al inicio y de las cuales se inició la investigación documental se relacionan con la relevancia del dibujo en el proceso de diseño del arquitecto paisajista. Entre ellas se encuentran: ¿Es el dibujo obsoleto?, ¿a través del dibujo el paisajista estructura el pasado, presente y futuro de un espacio?, ¿el dibujo le permite al diseñador la búsqueda más profunda de ideas, las cuales deberán sobrevivir a todo el proceso de diseño, desde la conceptualización hasta su construcción?, ¿es necesaria la conexión emocional del diseñador con su obra?

La metodología consistió, en un principio, en investigación documental a través de la revisión de fuentes bibliográficas acerca del estado del arte de disciplinas relacionadas al diseño como la pintura, el diseño gráfico, la arquitectura y el dibujo en general. La consulta de estas fuentes permitió fundamentar el trabajo y establecer los conceptos bajo los cuales se definieron los temas desarrollados, partiendo de una perspectiva histórica hasta llegar a la inclusión de la arquitectura de paisaje y el diseño en los tiempos actuales.

Se recurrió a libros y revistas cuya temática está basada en el dibujo y conceptos de arquitectura de paisaje contemporáneo. Así mismo, se buscaron fuentes más recientes, entre ellas revistas digitales, blogs e información en Internet, donde se aborda al dibujo como recurso vigente en el desarrollo del paisajista.

Con la intención de rescatar y señalar la importancia del dibujo en el proceso creativo y de investigación, se acudió a la consulta directa de arquitectos paisajistas que durante los últimos 40 años han desarrollado su actividad laboral, profesional, académica y de investigación, en un esfuerzo por insertar la arquitectura de paisaje en el campo profesional en México.

Finalmente, se utilizó el archivo personal del autor, cuyo trabajo como diseñador se ha centrado en el diseño, investigación y enseñanza de la arquitectura de paisaje, experiencia que me ha permitido aportar testimonio, metodología y un importante acervo de imágenes en las que el dibujo es la expresión más importante en mi labor.

I El paisaje es un dibujo.

¿Por qué se hace la afirmación sobre si el paisaje es un dibujo? El paisaje en el dibujo proviene del constructo humano: va de la imaginación, una actividad mental de la observación simple, hasta la fantasía simbólica. En este sentido, primero se define a la imaginación como el motor principal de la acción del dibujo para después precisar que su concepto es producto de las representaciones de cosas o personas –reales o irreales–, ya que para los seres humanos, éstas son imágenes de lo cotidiano. Así, imaginación y conceptualización se convierten en la fundamentación de la experiencia del dibujo.

Es por ello, que el dibujo es la manera de mostrar la forma correspondiente a un concepto y que nace de la necesidad humana por nombrar, significar o señalar los objetos. Es el dibujo, una respuesta a la exigencia inmediata del hombre por capturar la idea y posteriormente, transmitirla o comunicarla a otra persona.



*Imagen 1: El dibujo es un paisaje. Dibujo a línea.
Fuente: Elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira, 2001.*

1.1 EL DIBUJO ES UN LENGUAJE UNIVERSAL.

El dibujo ha estado presente en el transcurso de la humanidad. El hombre lo ha utilizado de múltiples maneras en su vida, desde la escritura hasta la manera de guiar y ubicar a las personas en su entorno; y en el caso de quienes se involucran en alguna disciplina del diseño, es la manera más elemental de expresar y representar sus ideas.

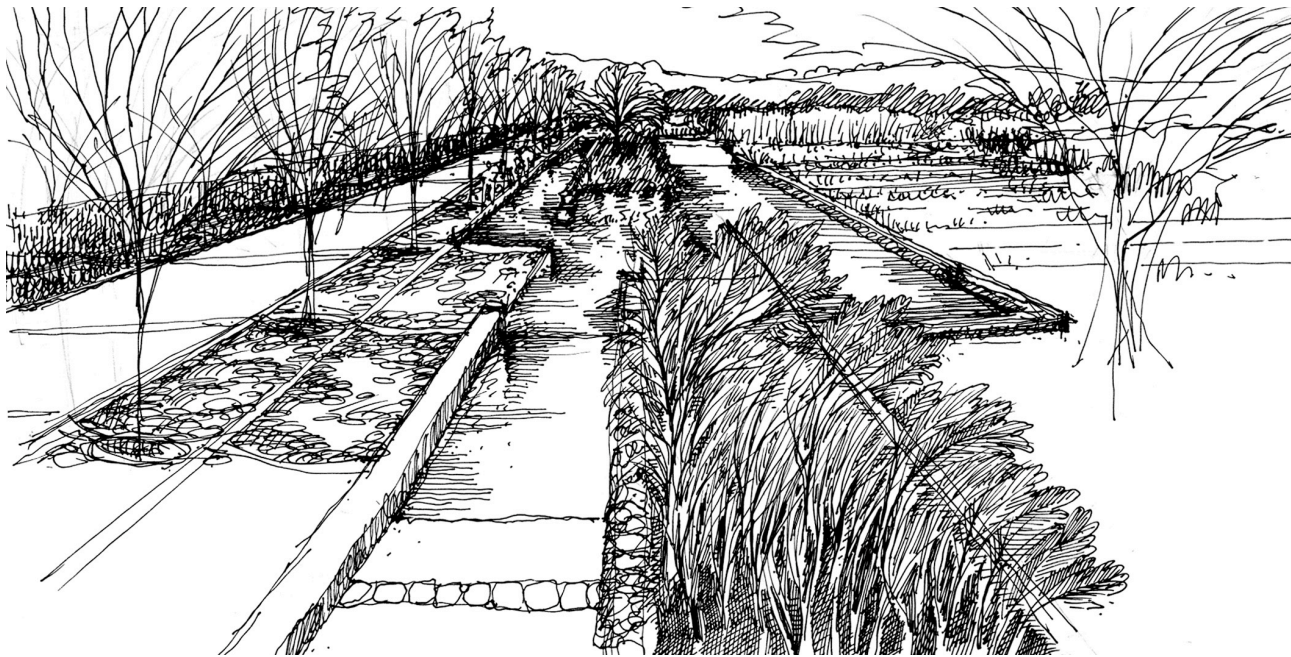
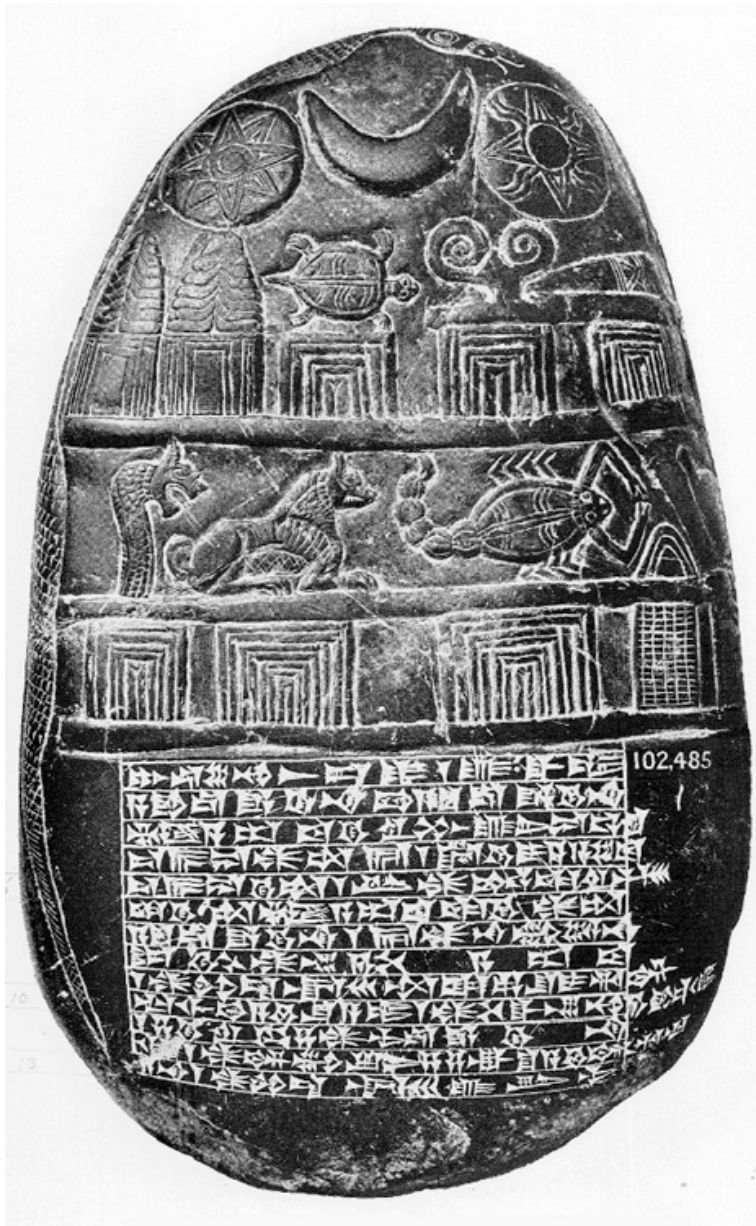


Imagen 2: El paisaje es una idea que el dibujo transforma en imagen.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira, 2008.

Así, el lenguaje, tanto de la palabra como del dibujo del paisaje, son expresiones complejas ya que representan la síntesis de la cosmovisión del desarrollo cultural de una sociedad. Con ello, podemos entender, por un lado, que el lenguaje de la palabra se somete a la expresión de su relación con el entorno a través de significaciones reconocidas dentro de una sociedad y puede recurrir a una infinidad de conceptos para su



descripción; sin embargo, el lenguaje del paisaje únicamente tiene la posibilidad de expresarse por medio de una imagen en donde el artista dibujante debe vislumbrar la sensibilidad suficiente para permitir la lectura de este paisaje y revelar la relación del hombre y naturaleza.

De esta manera que el lenguaje de la palabra recurre a conceptos, los cuales se transforman en imágenes en el cerebro humano mientras que el lenguaje del dibujo se convierte en uno universal a través de líneas, planos, formas, volúmenes, contrastes de luz y colores, por mencionar algunos recursos del dibujo del paisaje.

Es así como este imaginario del paisaje va construyendo un lenguaje cultural, pues las experiencias recreadas en el dibujo de los paisajes denota un contexto histórico, que deja comprender a cada sociedad y la relación cosmogónica del hombre y naturaleza en un aprendizaje para reconocer a otras culturas en su visión del mundo y enmendar acciones humanas a través del lenguaje del paisaje sin fronteras de entendimiento.

Imagen 3: Piedra con inscripciones cuneiformes de la cultura Sumeria. Kudurru ofgula-eresh 1125 -1100 a.C) Representa elementos que simbolizan el universo para los sumerios, una gran serpiente en el costado surca desde la inscripción inferior, diferentes etapas de la vida: inframundo, vida, y casa hasta llegar a los astros del firmamento.

Fuente: britishmuseum.org

La relación del hombre con el entorno es también un lenguaje universal, pues cuenta con un referente común en las diversas latitudes del planeta, como es la comprensión de la noción cíclica de su medio -el día y la noche, por ejemplo- a través de la observación del espacio astronómico, ya que el cielo con sus astros le permite situarse en el lugar que vive y conoce; es decir, se convierte en su primer instrumento de medición para dimensionar el mundo y predecir el tiempo.

La perspicacia de la observación del hombre al sol, la luna y las estrellas, conlleva a un proceso de abstracción de estos elementos que, en el dibujo del paisaje, serán transformados en herramientas de comunicación, útiles para la realización de actividades que le permiten su sobrevivencia: mapas de orientación, ubicación de diversos componentes como árboles, montañas, ríos, cuerpos de agua, dirección de los vientos, salida y puesta de sol, entre otros. Así, el proceso de transformación de los elementos del universo se convierte en la esencia del paisaje.

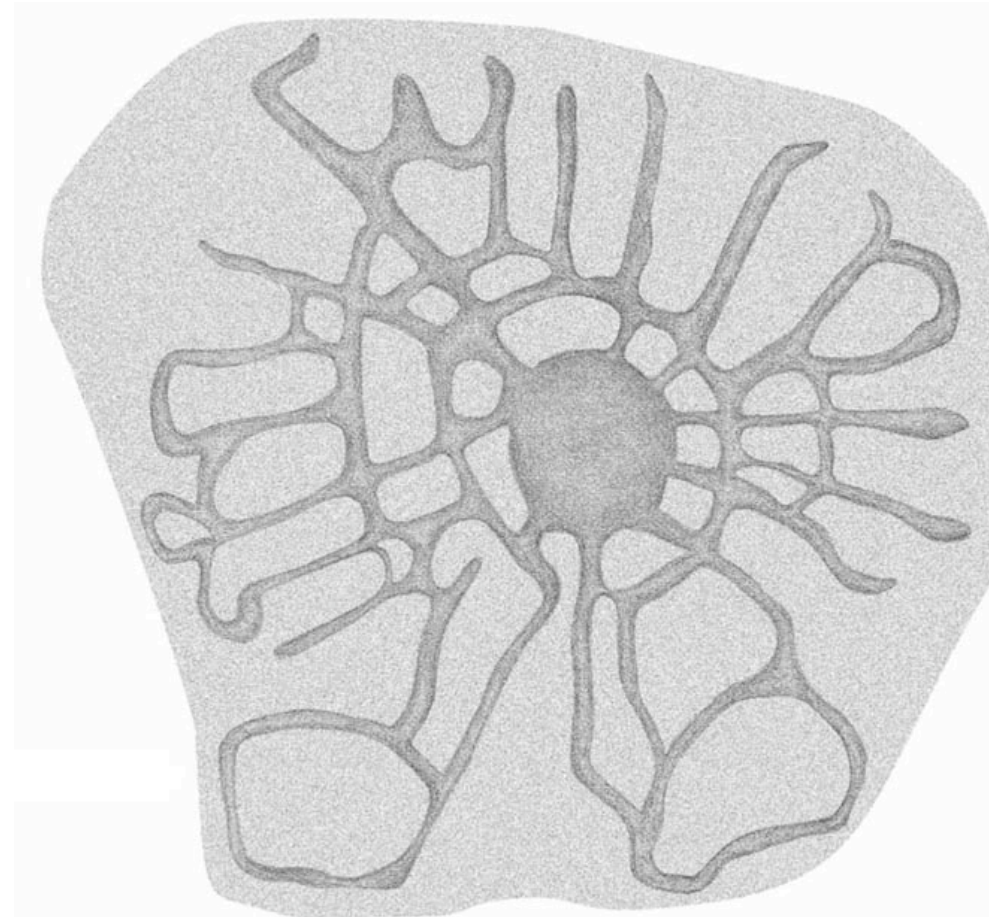


Imagen 4. Dibujo de petrograbado de la zona arqueológica de Guayabo de Turrialba, Costa Rica. A través de los petrograbados, las antiguas culturas crearon un lenguaje simbólico para representar sus creencias, conocimientos, historia y en general, su producción cultural. Este lenguaje se convirtió en un medio idóneo para comunicar, enseñar y conservar su bagaje cultural.

Fuente: experimenta.es

Con el conocimiento de los ciclos de la vida, el hombre ha modificado su lugar y, paralelamente, su pensamiento se vuelve más complejo y exigente. Sus conceptos de vida evolucionan para convertirse en elementos tangibles; ha creado un nuevo lenguaje figurativo que habla más allá de palabras. Con éste, el hombre recrea, asigna valores sensoriales, movimientos, logrando que sus esferas de conocimiento se vayan ampliando. Modifica su ámbito más próximo para luego tener un control de su entorno.



Imagen 5. El conjunto megalítico conocido como Stonehenge, ubicado en Inglaterra. Se cree que fue utilizado en la antigüedad como observatorio astronómico para predecir las estaciones, ya que durante el solsticio de verano, los rayos del sol atraviesan por el centro del monumento.

Fuente: english-heritage.org.uk

De esta manera, el paisaje más inmediato son jardines con representaciones de su vida y cultura; es como una metáfora tangible que a lo largo del desarrollo de la civilización tendrá acepciones diferentes: irá de la escala más íntima a la más cósmica. Así mismo, tendrá desde el valor más utilitario hasta el más simbólico, pero al final, seguirá siendo metáfora de vida, del momento y del pensamiento humano y que será capaz de expresarlo en dibujo.

El jardín es entonces, una concepción universal del dominio de una pequeña porción de paisaje; pero que en su complejidad también da cuenta que el paisaje en extenso es un pedazo de tierra cultivada.



Imagen 6. Fresco de la casa de Libia de Pompeya, ciudad que desapareció tras la erupción del volcán Vesubio en el año 79 d.C. y de la que se han recuperado pinturas que representan la vida y el entorno de ésta y las ciudades aledañas. Aquí representación de un jardín donde se aprecian, en primer plano, árboles frutales y aves que enmarcan un camino empedrado.

Esta concepción del paisaje no es solamente de manera literal sino que es ejercer el conocimiento del hombre para modificar el paisaje y sobrevivir de él; es además, la transformación misma del ser humano reflejada en el dibujo del paisaje. Tal es el caso de la percepción de un hombre de la época primitiva que se caracteriza por su gran capacidad de observación y comprensión de su presa, y que conocemos gracias a las pinturas rupestres en donde lo dejó plasmado; a diferencia de éste se encuentra la visión un niño de nuestra época, cuyos trazos infantiles demuestran la apreciación infantil de su entorno.

De este modo, se pueden observar diferentes significados de la connotación del dibujo, algunos de los cuales, expresan la parte subjetiva de lo humano. No es un dibujo mecánico sino más bien sensible, y del que se pueden reconocer tres formas de éste: el dibujo como un acto, como un medio y como mensaje.

El dibujo como un acto, es el proceso o técnica para representar algo –ya sea un objeto, idea o un entorno- con el trazo de líneas sobre una superficie (Ching, 1999: 1); de otra manera, tiene que ver con un acto creativo. Es el momento de transformar la idea en una imagen visible pues el dibujo es el acto de ver y pensar claramente (Sullivan, 1997: 2). Así, se convierte en el principal resorte que usa el paisajista para organizar y expresar sus pensamientos y percepciones visuales.

Imagen 7: El dibujo como acto.

*Fuente: Dibujo a mano elaborado por
Manuel Lira, 2013.*



El dibujo como un medio se posibilita como herramienta que permitirá transformar las ideas y percepciones en algo tangible; es decir, la impresión de una forma del paisaje da pauta para la modificación; al atrapar ese momento, se llega al análisis y reflexión para mejorar su forma. Es este proceso de comunicación interno y externo que cuando se plasma en el dibujo de paisaje abre un puente de interacción para aceptar o rechazar nuevas opciones.

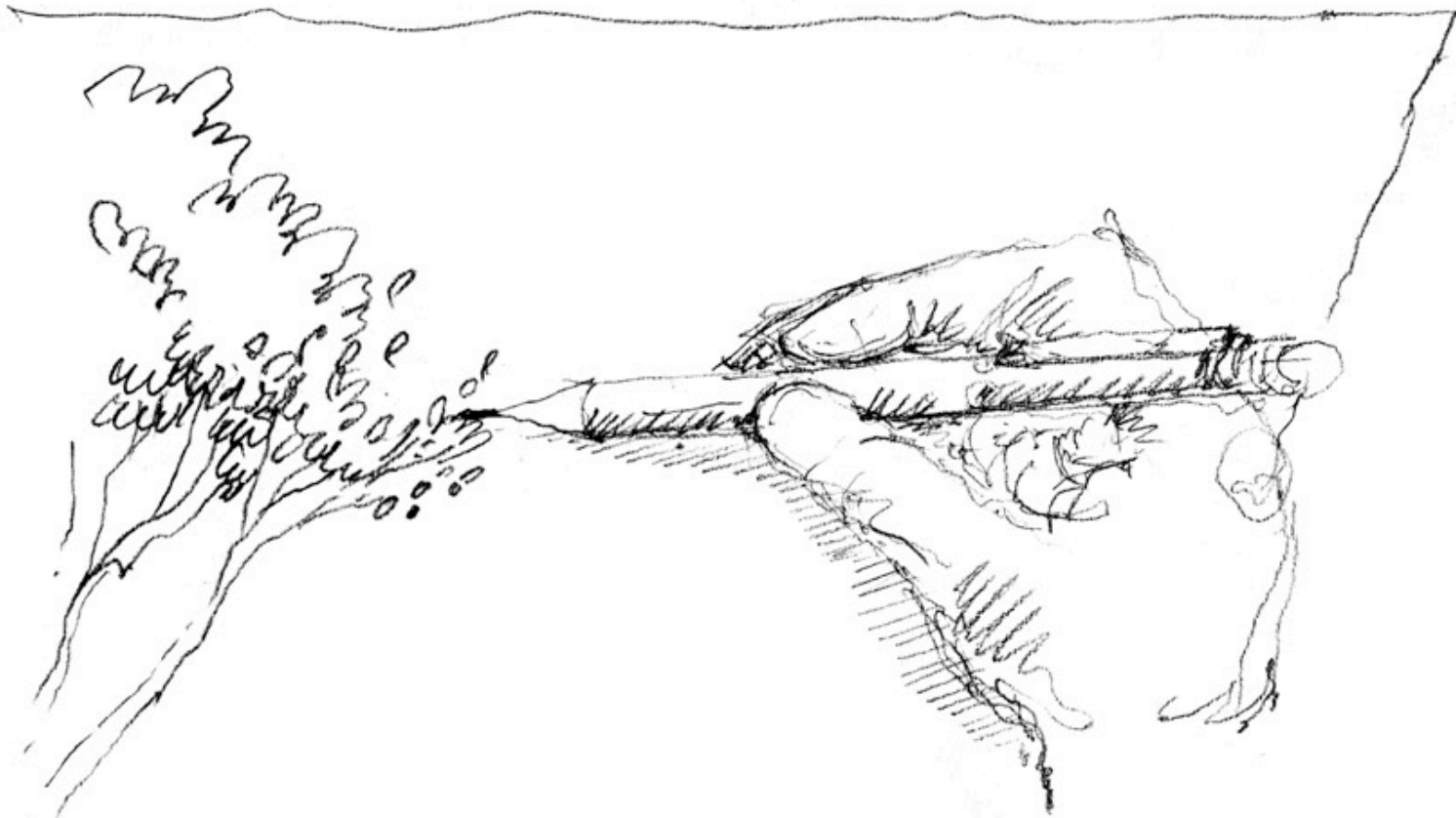


Imagen 8. El dibujo como medio.

Fuente: Dibujo a mano elaborado por Manuel Lira., 2013

El dibujo como mensaje es la forma en la que un artista se define a sí mismo, creando la imagen de su personalidad así como un lenguaje propio con el fin necesario de que los espectadores de su obra se puedan reafirmar como seres humanos a través del arte y por medio de su propia grandeza humanitaria, reconociendo la capacidad artística de expresión para sensibilizarse como humanos.



Imagen 9: El dibujo como mensaje. Fuente: Dibujo a mano elaborado por Manuel Lira, 2013.

Con esto, se podría decir que el dibujo se limita a la acción de trazar en plano y que se convertirá en una expresión universal , en la cual, el diseñador cuenta con lo necesario para hacer tangibles los conceptos en más de una sola dimensión, con sensibilidad y contenido. El dibujo es un paradigma que ya no tiene límites ni escalas, pues el dibujante recrea figura y representa a través de actos que llena los sentidos.

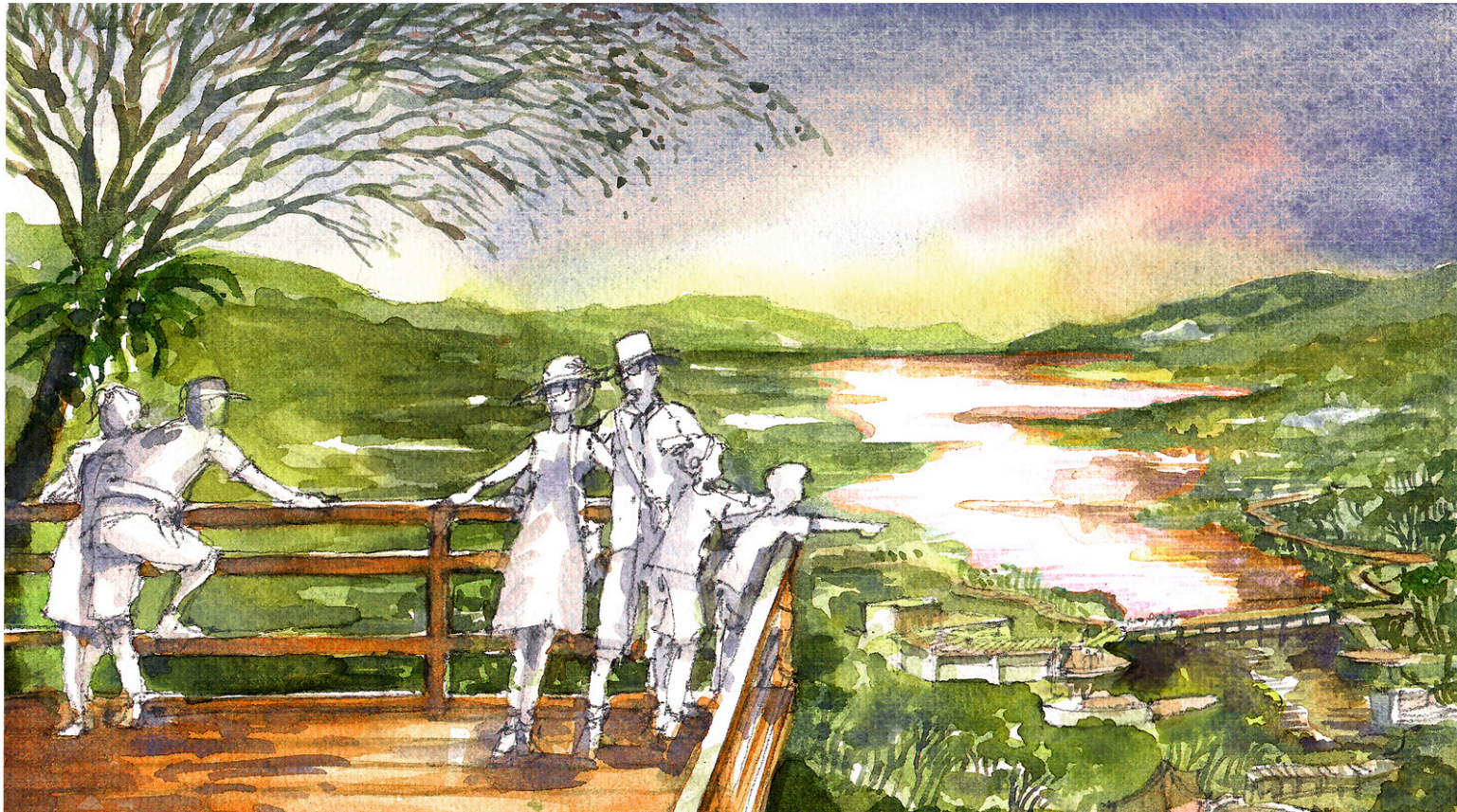


Imagen 10: La reinterpretación elemental del entorno. Fuente: dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

1.2 LA PERCEPCIÓN DEL HOMBRE Y SU ENTORNO.

La percepción ha estimulado al ser humano a expresar el entorno que lo rodea. Es a través de este proceso que el hombre ha descrito y dado un significado a los elementos, visibles y no visibles, tangibles y de pensamiento. Desde las manifestaciones más ancestrales, el ser humano ha interpretado su entorno: cielo y firmamento; tierra y agua; día y noche; vida y muerte, mutan en una forma de expresión, donde simbólicamente el hombre le asigna un significado al universo.

Tengo la impresión, de que un paisaje fue el primer dibujo de mi vida. Recuerdo las sesiones de dibujo en la escuela cuando era niño de preescolar, nuestra profesora nos hacía dibujar un paisaje compuesto elementalmente en un escenario que nos permitía expresar una casa al lado de un árbol, sobre un horizonte dominado con montañas y un cielo idílicamente azul, era el escenario ideal para habitarlo con flores, animales y pequeños monitos cuyo movimiento dependía de la incipiente habilidad del dibujante, era sin querer la primera representación de un paisaje, en un entorno cuyo espacio era percibido más en el imaginario que en la observación de un espacio real. (Lira, 2013)

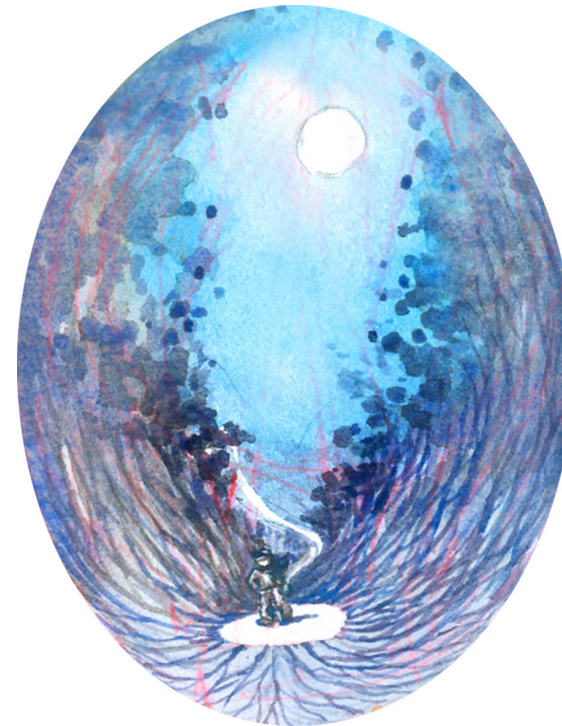


Imagen 11. El dibujo hace del paisaje un concepto tangible. Archivo Estudio Lira 2008.



Gracias a la percepción es que el hombre estableció una relación de conveniencia con el entorno, para lo cual tuvo que conocer la naturaleza del sitio; es decir, buscar el Espíritu del Lugar para el entendimiento del potencial de la perfección natural del mismo. Esta lectura dio como resultado la imagen en la que montañas, ríos, vegetación, animales e incluso el hombre se mostraba en armonía y equilibrio; esta visión es a la que llamamos Paisaje y generó la filosofía de vida de muchas culturas de la humanidad.

Imagen 12: Para los chinos, el significado de 'Paisaje' se basa en dos palabras: shan y shui, montaña y agua respectivamente. Ambas crean un balance, pues lo rígido de la montaña se contrapone a la fluidez del agua; además que dan forma la una a la otra. Esta concepción del paisaje representa la filosofía de las antiguas culturas de la humanidad.

Título: Un templo solitario entre cúspides de Li Cheng. (A Solitary Temple amid clearing peaks, 960-1127 Dinastía Song del Norte)). Museo de Arte Nelson-Atkins, Nebraska.

Fuente: Google Art Project.

Al evolucionar su pensamiento, el hombre buscó representar de manera simbólica sus conceptos de vida. Una de las manifestaciones más importantes de dicha búsqueda fue el jardín, cuyo concepto puede existir en el imaginario y mostrar un escenario etéreo y perfecto como “el jardín del Edén” o “el Paraíso”, pero también se presenta como un espacio real en el que se recrea alguna temática de contemplación. En ambos casos, las formas del jardín estructuran de manera jerárquica los diferentes elementos que lo componen.

Imagen 13: Tapiz de mediados del siglo XVI que recrea un espacio idílico, denotando su concepto de religiosidad y la significación que la cultura da a sus elementos.

En primer plano, los personajes protagonizan una escena bíblica en un bosque lleno de vida y fertilidad.

En segundo plano se aprecia una villa con un jardín geométricamente ordenado y en simetría a la composición del cuadro y en el fondo de la escena, un paisaje natural que escarpa montañas hasta llegar al cielo.

El tapiz presenta al hombre como protagonista en donde el resto de elementos están a su medida.

Título: Saúl da un arpa a David (1550-1570). Brussels Manufactory/Fundación Banco Santander
Fuente: Google Art Project.





La imagen del paisaje siempre está presente en la percepción cotidiana; por ejemplo, el mapa mental al que inconscientemente se recurre para ubicar y orientarse personalmente y así, trazar una ruta virtual para llegar al destino deseado. Este proceso no es simple, ya que requiere de la inferencia; es como un vocabulario gráfico con el que a través de signos y señales se organiza esa ruta, condicionada a la lógica de la trayectoria cuyas claves contextuales se definen, incluso con las experiencias subjetivas.

Pero antes de continuar, es importante dejar en claro qué es la percepción. Ésta es fundamental para dimensionar su sentido más específico y la representación del paisaje en el dibujo, pero antes que nada, se debe dejar en claro que la percepción requiere de la presencia sensible del objeto y la correspondiente capacidad sensorial del sujeto (Sánchez 2007: 127).

Percibir es una relación sensible e inmediata entre el sujeto y el objeto que se aprecia, siendo este último concreto y no abstracto. Así mismo, el sujeto también es concreto de carne y hueso; sin embargo, si diferentes individuos observan el mismo objeto, sus impresiones serán distintas, pero el sujeto sólo capta lo que es accesible a sus sentidos de manera inmediata.

Imagen 14: La percepción es un acto sensorial que se transmite directamente a las manos del paisajista.

Fuente: Dibujo a mano elaborado por Manuel Lira, 2013.

La percepción no es únicamente una actividad sensorial, más bien constituye una experiencia psíquica de mayor complejidad. En primer lugar, no puede existir sin los sentidos y estas sensaciones no son aisladas; esto es, cuando se reconoce un objeto se desatan recuerdos de vivencias pasadas, para posteriormente, construirse imágenes que despiertan reacciones emocionales, entonces; se recuerda, se imagina, se siente y también se piensa.

Así pues, la percepción es más que los datos sensibles que captan nuestros sentidos. Representa una experiencia compleja en donde se asocian una infinidad de factores, objetivos y subjetivos, además de ser una experiencia personal. Aunque es individual, el sujeto no puede dejar de lado su esencia social.

En suma, la percepción como proceso global, unitario, en el que encuentran su lugar como partes indisolubles del todo datos sensibles, recuerdos, ideas, imágenes o sentimientos, en un proceso individual, pero siempre impregnado de cierta cualidad social. Se trata de un proceso vivido por un individuo concreto, pero condicionado por la sociedad en la que vive; o sea, en la que percibe, recuerda, imagina, siente y piensa. (Sánchez 2007: 129)

La percepción implica un proceso selectivo; es decir, existen para el individuo elementos esenciales, y los demás pasan a un segundo término o desaparecen. Esto no significa que sean de mayor pobreza, sino más bien, discrimina los excesos de estímulos, ya que sin esta función selectiva no habría una apreciación sensible sino un caos o conglomerado de informes de sensaciones.

Ahora bien, la percepción selectiva no se hace cargo de todos los datos proporcionados por los sentidos sino de todos aquellos que son esenciales para la identificación de un objeto, siendo éstos los datos primarios de acercamiento y conocimiento del mismo. La esencialidad de ellos depende de la relación del hombre con su entorno, en donde la percepción se inserta como un elemento imprescindible de dicha relación. De esta manera, se justifica el por qué, de un mismo objeto, varían los componentes esenciales que se captan y que van de acuerdo con la finalidad que persigue el sujeto.



Imagen 15. En el siglo XVIII el pintor japonés Hiroshige realizó una serie de dibujos y pintura en la que realizó Monte Fuji visto desde Intel en el que es evidente la percepción selectiva que le permite al dibujante mostrar la esencia del paisaje.

Fuente: The sketchbooks of Hiroshige, de S.E. Lee.(1984)

La función de ésta –la percepción selectiva- entonces, difiere por el interés de acción de los sujetos; así se puede establecer la apreciación e interpretación del paisaje de un bosque en diferentes relaciones humanas: la primera es desde el punto de vista de un biólogo, de la riqueza biótica en su biodiversidad y la cantidad de ecosistemas que se generan en este bosque; después, la del artista visual, en la captura de sensaciones y emociones atmosféricas que expresa a través de un lienzo; posteriormente, la visión del arquitecto del paisaje, el cual, interpreta la relación cenestésica, los movimientos de desplazamiento y funcionamiento para mejorar la calidad del lugar en interacción armónica con la naturaleza y la comunidad y; por último, la relación puramente práctica utilitaria de un leñador, que fija su vista en los puntos para descargar el hacha.

En este sentido, se dirigirá la mirada hacia una relación estética¹ del paisaje, porque la arquitectura de paisaje vislumbra un entorno en donde la complejidad se suma a la visión de todos los intereses perceptivos de una sociedad. Así, la contemplación del paisaje o del entorno no se reduce al momento sensible, por el contrario, se carga de los elementos significativos propios de la arquitectura de paisaje por representar una armonía con la naturaleza en donde no solo biólogos, artistas, científicos o poetas, puedan apropiarse de ese espacio, pensado en lo sublime de la naturaleza y de la capacidad del hombre por ilustrar dicho acontecimiento.

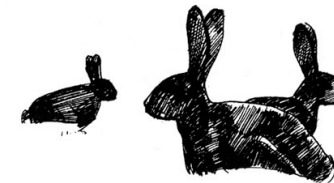
¹ La estética entendida como la relación entre el sujeto y objeto, es cuando el objeto artístico transmite diversas sensaciones denominadas categorías estéticas del arte: lo bello, lo feo, lo cómico, lo grotesco, lo trágico y lo sublime.

El entorno paisajístico invita a una disertación de intereses de acuerdo al punto de vista de cada individuo; la percepción ante todo es un medio al servicio de un fin, esto sucede cuando la contemplación estética suscitada por el objeto aviva un interés por él. Dicho interés estético surge cuando el objeto apreciado expone y enaltece ante el sujeto toda la riqueza sensible, pero cuando el sujeto se guía por un interés particular, el objeto se reduce a éste; es cuando aparece mutilado como una parte separada del todo concreto en que se integra.

Al comportarse unilateralmente –como sujeto inversionista, mercantil, cognoscente o político- y no entrar, por tanto, en una relación íntegra, con todo su ser, se priva de la posibilidad de percibir el objeto estético con la riqueza sensible y significativa que, gracias a su forma, se da en él como un todo concreto. Sujeto y objeto se relacionan en este caso unilateralmente, como entidades abstractas, mutiladas, lo que hace imposible que se produzca la situación estética. (Sánchez 2007: 137)

Imagen 16: El paisajista norteamericano, Laurie Olin, publica una serie de bocetos en su libro Across the open field en los que manifiesta su capacidad analítica y la de enfatizar solamente los elementos de su interés.

Fuente: Laurie Olin, Across the open field. (2000)



En si, la tarea de los arquitectos paisajistas, es capturar o atrapar ese entorno paisajístico cuyo lenguaje tiene la finalidad hermenéutica de evitar el malentendido, implica la mediación entre la historia y el presente, en el que se constituya la esencia de la comprensión. (Gadamer, 2001)

Los paisajes denotan el vínculo de las personas con su entorno pues representan un objeto de conocimiento y reflexión al integrar la diversidad de saberes, ya que se encuentran en todas las culturas del mundo. Así también, estas manifestaciones humanas imprimen logros culturales que se han acumulado progresivamente. Cada transición en la evolución de los paisajes representó un cambio, sobre todo en el conocimiento de los sujetos acerca de la función de los materiales, siendo el resultado de la curiosidad de manipularlos y jugarlos.

La experiencia cognitiva de los individuos lleva a comprender los procesos de transformación, en la que los paisajes y jardines han derivado en una clara muestra de conocimiento; es por ello que los diseñadores del jardín japonés, ante la escasez de espacios, consideraron las relaciones perceptuales del hombre con el entorno.

“Parecen haber comprendido algo de la relación cenestésica del espacio y la experiencia visual... Fueron particularmente ingeniosos en el agrandamiento del espacio visual mediante la exageración de la participación cenestésica. Sus jardines no están diseñados tan sólo para que los contemplen los ojos, y en la experiencia de pasear por un jardín japonés entra mucho más que el número acostumbrado de sensaciones musculares. El visitante se ve de trecho en trecho obligado a mirar donde pisa para escoger su camino por las losas pasaderas irregularmente espaciadas dispuestas en un estanque. En cada piedra debe detenerse para mirar donde pondrá el pie siguiente paso... Al alzar la vista le detiene un momento la contemplación de un aspecto que cambia en cuanto da el siguiente paso en un nuevo apoyo”. (Hall 1997: 68)

Son este tipo de percepciones, las que el artista del paisaje aprende a fortalecer; se sitúa en cada paso virtual para reconocer puntos críticos y sintetiza la experiencia; es decir, aprende a ver y lo que aprende influye en lo que ve.



Imagen 17: En un apunte de Laurie Olin, analiza la naturaleza a detalle para mirar el paisaje. Fuente: Libro 1, Laurie Olin. landscapeonline. com

En definitiva el paisajista es como un artista puesto que, a través de su obra, brinda la oportunidad de aprender y aprehender² cómo ve su tema y cómo se sirve de su medio de expresión para comunicar esa percepción (Hall 1997: 97). Las manifestaciones artísticas de otras culturas revelan mucho de los mundos preceptuales, principalmente cuando son abismalmente diferentes.

² Es importante dejar en claro estas dos diferencias: el aprender; es adquirir el conocimiento de una cosa, saber sobre ella, y el aprehender; es además, el capturar, apresar, apropiarse de él para comprender en su totalidad, es un aprendizaje significativo totalmente diferente del aprender mecánico.

Edmund Carpenter, antropólogo norteamericano, (citado en Hall, 1997) dedica su libro *Eskimo* a la obra de arte de los esquimales aivilik. En éste se representan láminas y textos en donde muestran su mundo perceptual; cuya importancia radica en el empleo de los sentidos para orientarse en su paisaje, casi siempre sin horizonte que separe el cielo de la tierra; no hay fondo, bordes, ni perspectiva que la vista pueda procesar. El autor hace una comparación con su vida cotidiana en la que puede, con relativa facilidad, atravesar una ciudad con sus letreros, calles, autopistas y bosques, elementos visuales que van definiendo la dirección a tomar. Entonces el campo de apreciación de los esquimales se concentra en lo acústico, lo olfativo y no visual – tipos de nieve, viento, aire salado, crujido del hielo-. Sus representaciones son como radiografías y ponen en ellas todo lo que saben sea visual o no, denotan es sus paisajes su entorno perceptivo: el cielo, el hielo más allá bajo sus pies, entre otros.



Imagen 18: El paisajista hace uso de sus sentidos para descubrir el paisaje. Boceto de glaciar de Herb Schaal. (2007).

Fuente: Book 2. Herb Schaal. landscapeonline.com

Así mismo, se puede comprender cómo los paisajistas utilizan sus sentidos y comunican sus percepciones al mundo. Manejan grados de abstracción que deberán ser traducidos a otros sentidos, es decir, los estímulos proporcionados por el mundo real pero que el paisajista puede ser capaz de simbolizarlos de tal manera que provoque respuestas semejantes, ayudando así a las personas no relacionadas con el paisajismo a comprender o aprehender su entorno y a ordenar su universo cultural. Esto mismo, ocurre en el ámbito del arte.

La historia de las artes plásticas es mucho mas extensa que la escritura, lo cual significa que los artistas han manifestado y expresado la concepción del mundo de cada época, pero en los últimos tiempos, es un lenguaje que ha tenido que entender y aprender el observador, puesto que está acostumbrado a recibir el mensaje muy puntual y que, cuando no lo entiende, se puede sentir afrentado.

Se puede decir que la transición del lenguaje, tanto de paisaje como del arte, ha representado tres momentos esenciales que han sido la respuesta perceptual del diseñador y el artista a los sucesos de su entorno. Estos son: lo que se ve, lo que se piensa y lo que se siente.

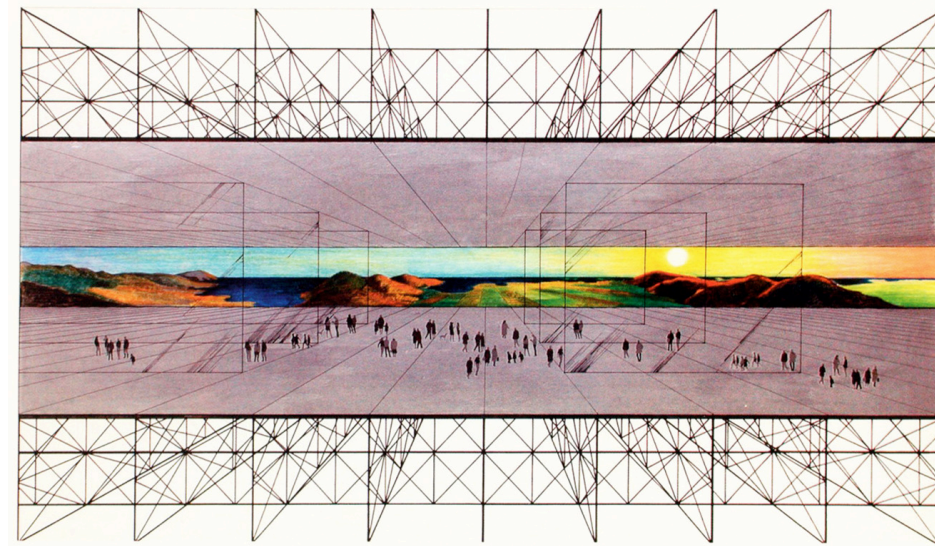


Imagen 19: El colectivo italiano archizoom visualiza hacia 1970 estructuras urbanas paisajísticas del futuro, en formas reflexivas de la relación de las ciudades y su entorno
Fuente: megaestructuras.tumblr.com Archizoom / No-Stop City (1970-1972)



Imagen 20: El paisaje es recobrado como tema esencial en las reproducciones pictóricas hacia el siglo XVII.

El término paisajista se acuña en las bellas artes y lo define como el que “dibuja o pinta paisaje”.

Título: Un extenso paisaje con casas de campo cerca de un lago. (1744-1745. Richard Wilson. Museo de Arte de Carolina del Norte).

Fuente: Google Art Project.

Lo que se ve.

Es la representación realista o naturalista, un arte figurativo en donde la expresión artística es lo reconocible; es una identificación emocional través de la representación bucólica del paisaje

La idea del entorno como un lugar idílico es una de las premisas de la concepción de la imagen, haciendo que lo que se ve es aquello que se plasma sobre el lienzo. Ejemplo de esto, es el paisajismo del siglo XVII, relacionado en ese entonces con las reproducciones pictóricas que se hacían de los paisajes. Es por ello, que se le denominaba paisajista a aquel que “dibujaba o pintaba el paisaje”.



Imagen 21:

*Título: El Valle de Méx
desde la Cordillera
Santa Isabel (1875).
pintor paisajista mexica
José María Velasco regi
el Valle de México como
paisaje único
singularidades como
orografía que lo rodea,
zonas lacustres y
vegetación predominan
Fuente: Google Art Proje*



Lo que se siente.

Posteriormente, enuncia un proceso científico y tecnológico en el cual el artista se ve desplazado por la cámara fotográfica, se preocupa entonces por transmitir sensaciones más a lo abstracto, experimenta diversidad de emociones para que el observador las sienta a través del aire, la luz, pero sobre todo del dominio físico de ésta última.

Imagen 22: La búsqueda de la luz y la atmósfera transforma drásticamente la expresión del paisaje.

Título: La noche estrellada de Vincent Van Gogh (1889) Museo de Arte Moderno NY (MoMA)

Fuente Google Art Project.

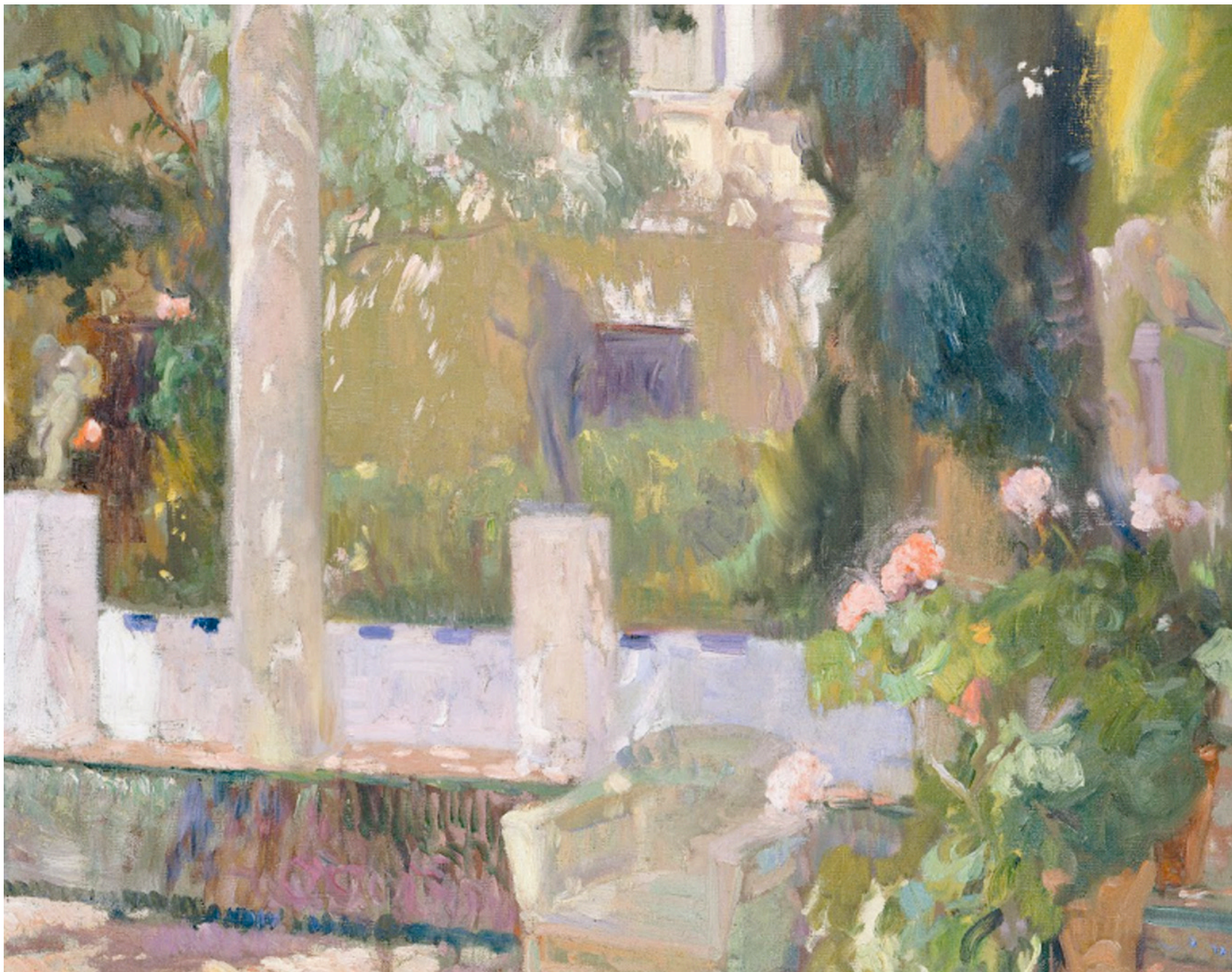


Imagen 23: Joaquín Sorolla

Título: Los jardines de familia Sorolla (1920), pintor impresionista español retoma la luz y la atmósfera como la guía primordial de la obra, y aunque las formas están del todo definidas, las cualidades del espacio representan el artista perfectamente comprendido por el espectador

Fuente: Google Art Project



Lo que se piensa.

Finalmente, se da un vuelco a la imaginación; ahora es tiempo de interpretar la percepción ya no del mundo real, sino de lo que sucede en la mente del artista. Es un acto creador distinto en el que se empiezan a movilizar los sentidos, es decir, a eliminar procesos de traducción de la representación objetiva donde predominan los aspectos cromáticos sin preocuparse por lo figurativo; se niega a imitar al mundo exterior para crear sus propios significados.

Es la aparición del arte por el arte, sin ningún contenido ideológico; sin embargo no es más que representar una postura ideológica de negación. (Fischer, 2001)

Imagen 24 y 25: Los pintores que se acercan al tema del paisaje expresan en él más valores que no se ven a simple vista.

En México, autores como Dr. Atl (arriba) y Miguel Covarrubias (abajo) ilustran el paisaje, no sólo los aspectos visuales sino también integran cualidades culturales, sociales y vivenciales.



Título: (arriba.) Volcán (1930) Inter-American development Bank.

(abajo) Juchitán (1946).

Fuente: Google Art Project y zapotecoteco.org.mx



Imagen 26: Gerardo Murillo mejor conocido como Dr. Atl en una constante búsqueda de la pureza del paisaje mexicano, el artista se definía como paisajista: “El paisaje es un vasto y complejo escenario modificado constantemente por la luz, que no puede comprenderse si no es en condiciones muy especiales de desarrollo mental. Su interpretación plástica, y aún literaria, ha exigido un esfuerzo mayor que el que han necesitado las representaciones zoomorfas o antropomorfas.”
Título: Nubes sobre el Valle de México, (1933)
Fuente: Google Art Project

EL LENGUAJE CLÁSICO DEL PAISAJISMO.

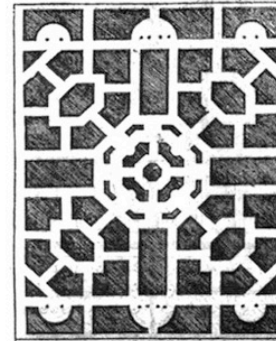
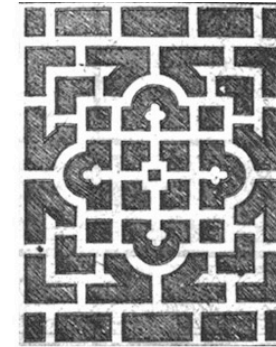
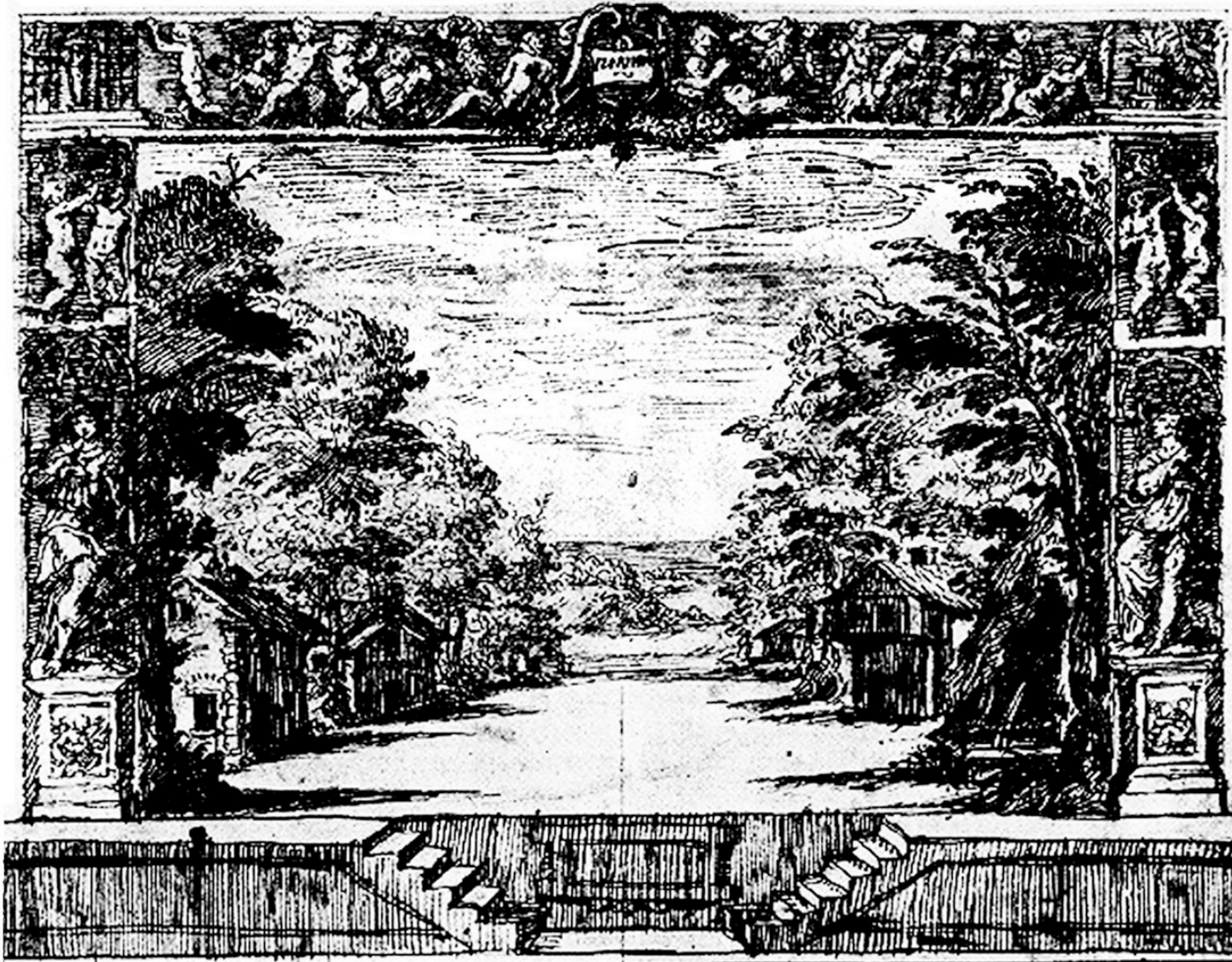


Imagen 27: Sebastiano Serlio desarrolló a través del dibujo técnicas innovadoras de perspectiva como en el caso de su escena satírica (izq.) y teorías de proporción geométrica expresadas en los dibujos para los parterres (de pertenecientes a su Cuaderno Libro de la Arquitectura.

Título: Escena Satírica (1545) y Dibujos para parterres (1537).

Fuente: parnaseo.uv.es

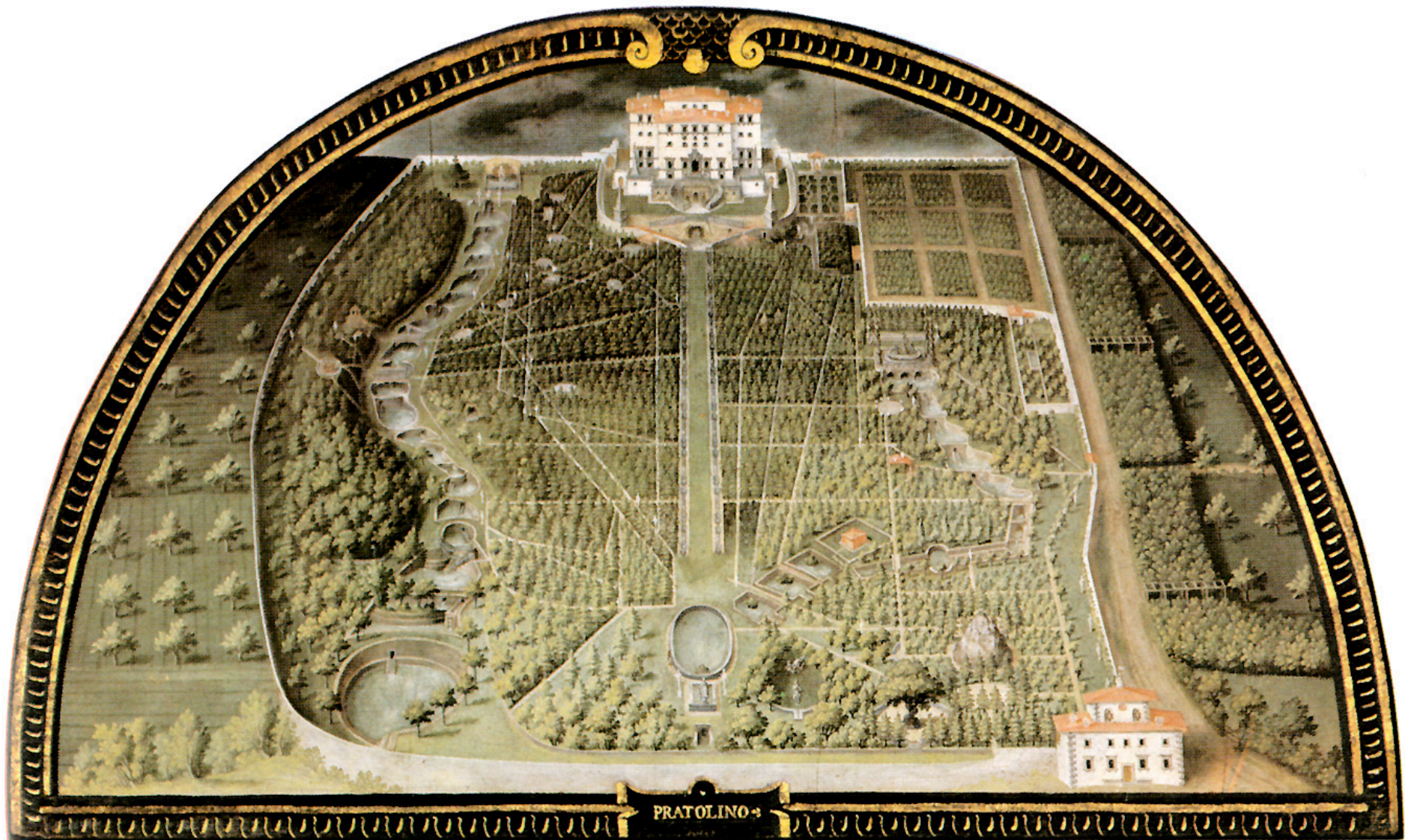


Imagen 28: Representación pictórica por Giusto Utens del proyecto de Bernardo Buontalenti en el que es posible apreciar las intenciones del diseñador con los diferentes elementos que conforma el jardín como el agua, los paseos y los parterres. Esta representación axonométrica deja de manifiesto el equilibrio, simetría y composición entre el palacio construido y el amplio dominio de sus jardines.

Título: Jardín de la Villa Pratolino (1599)

Fuente: classconnection.s3.amazonaws.com



Imagen 29:
 Fuente: Plan for the grounds at Heveningh Hall, de Lancelot "Capability" Brown. (1782).
 Paisajista inglés que dotaba a sus paisajes una gran naturalidad, como si no hubieran s contruidos.



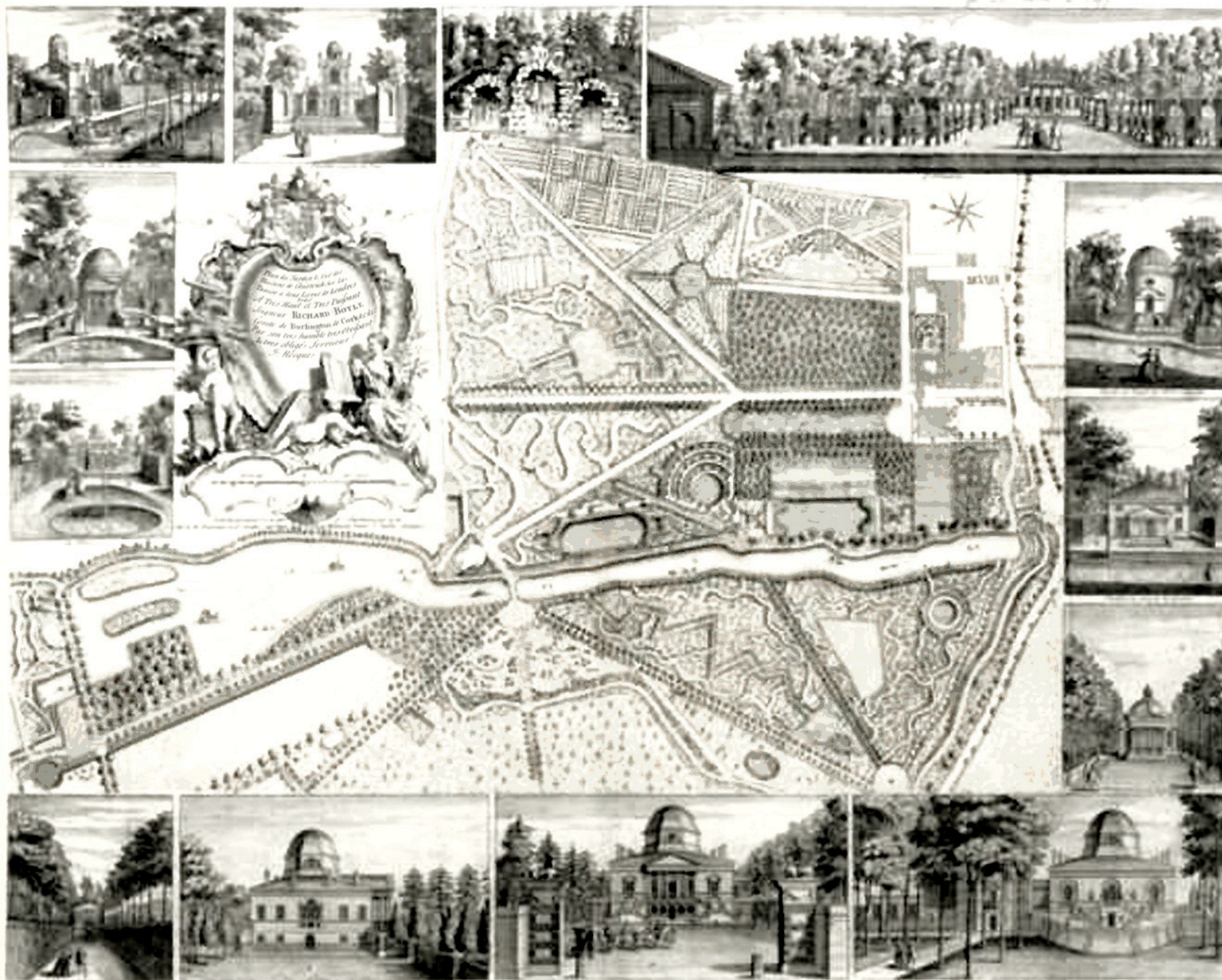


Imagen 30: Este plano representa los jardines de la mansión de Chiswick de John Rocque en la que se aprecia la compleja composición de ejes geométricos que sin una aparente simetría general una gran variedad de formas y jardines.

La peculiaridad de este dibujo reside en las perspectivas que representan los diferentes espacios alrededor de la Villa.

Título Plan du Jardin et Vuë des Maisons de Chiswick, (1736) Real Academia de Artes Londres.

Fuente: raccollection.org.uk.

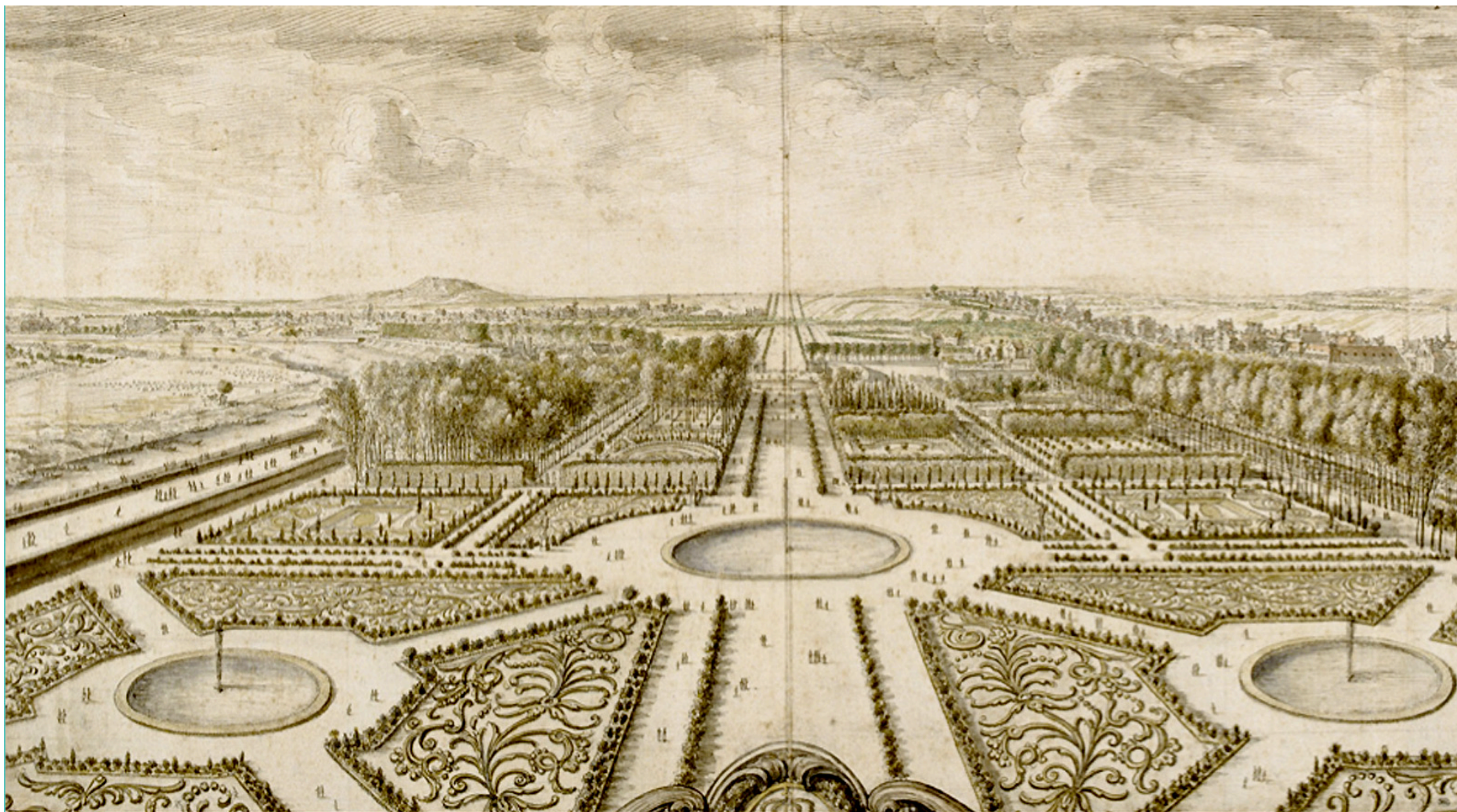


Imagen 31: Dibujo de los jardines Tuileries rediseñados por André Le Nôtre entre 1665 y 1679. Colocó el camino central que se extiende desde el palacio. El pasillo principal delimitado por dos fuentes es prolongado por la gran herradura (Fer-à-cheval) y a la distancia la avenida se dirige hasta Sainte Germain, la futura avenida de los Campos Eliseos.

Título: Vista de los Jardines Tuileries. Museo de Louvre.

Fuente: lenotre.chateauversailles.fr

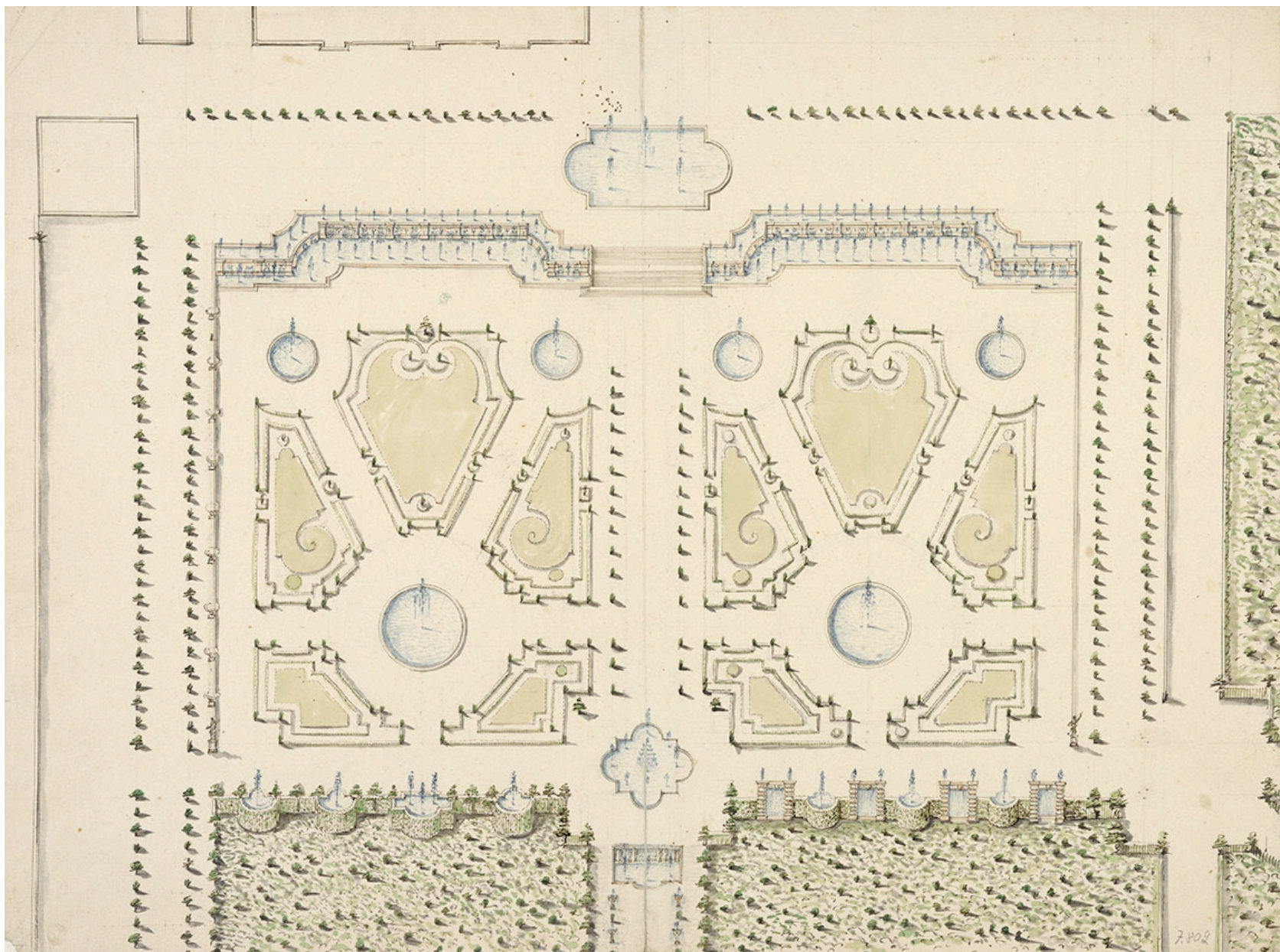


Imagen 33: Parte diseñado por André Le Nôtre y dibujado por uno de sus asistentes más cercanos muestra un proyecto hidráulico más ambicioso pero que nunca se llevó a cabo.

Título: Boceto de Versailles Parterre Norte. Museo Nacional, Estocolmo.

Fuente: lenotre.chateauversailles.fr

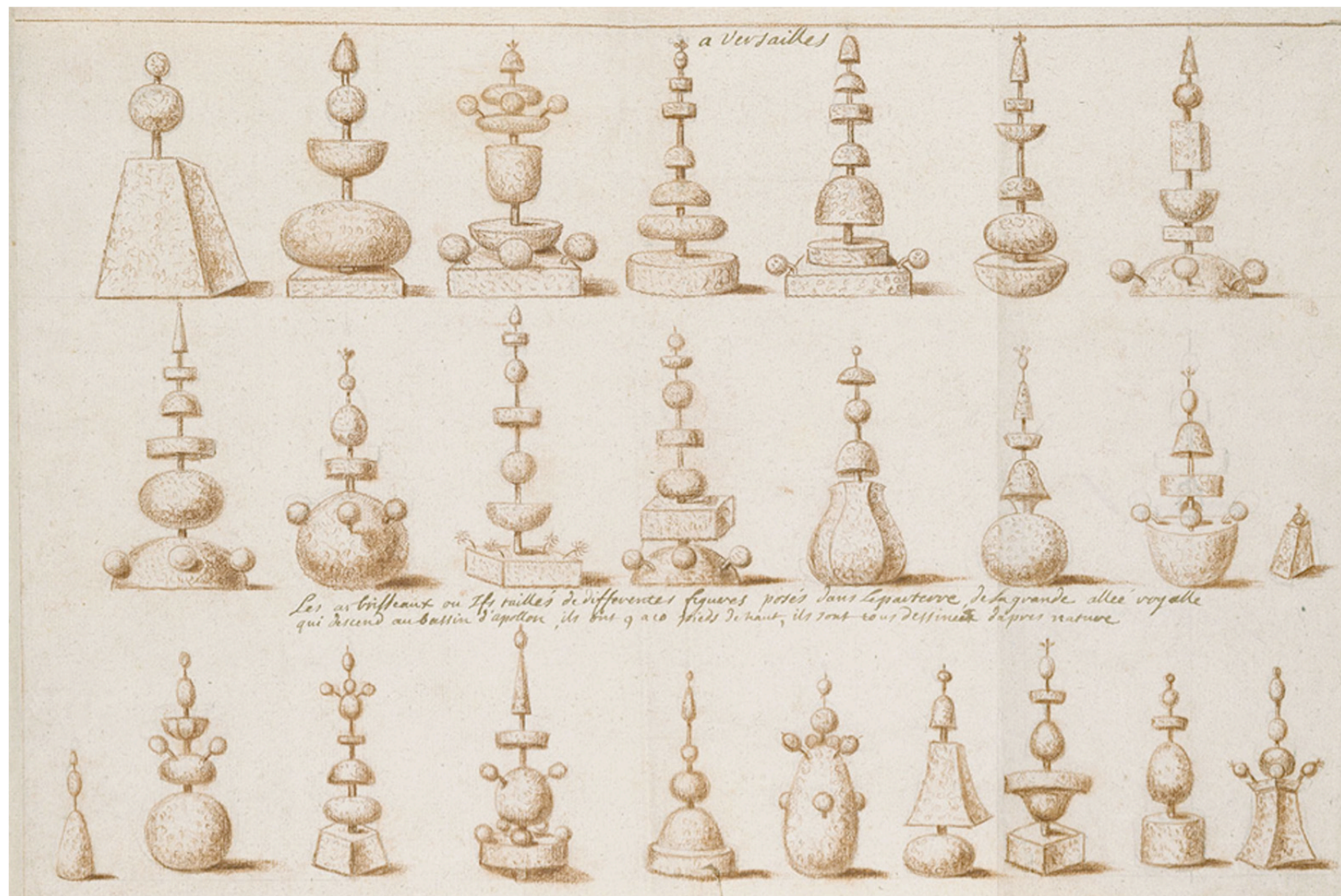


Imagen 34: En este dibujo, Le Nôtre replica y crea nuevas formas de topiarias, haciendo de esto todo un arte, mostrando así un carácter espontáneamente dibujado.

Título: Modelos de topiarias, en 'Decoración interior de los jardines de Versailles y otros sitios'. (Principios del siglo XVIII). Palacio de Versailles.

Fuente: lenotre.chateauversailles.fr

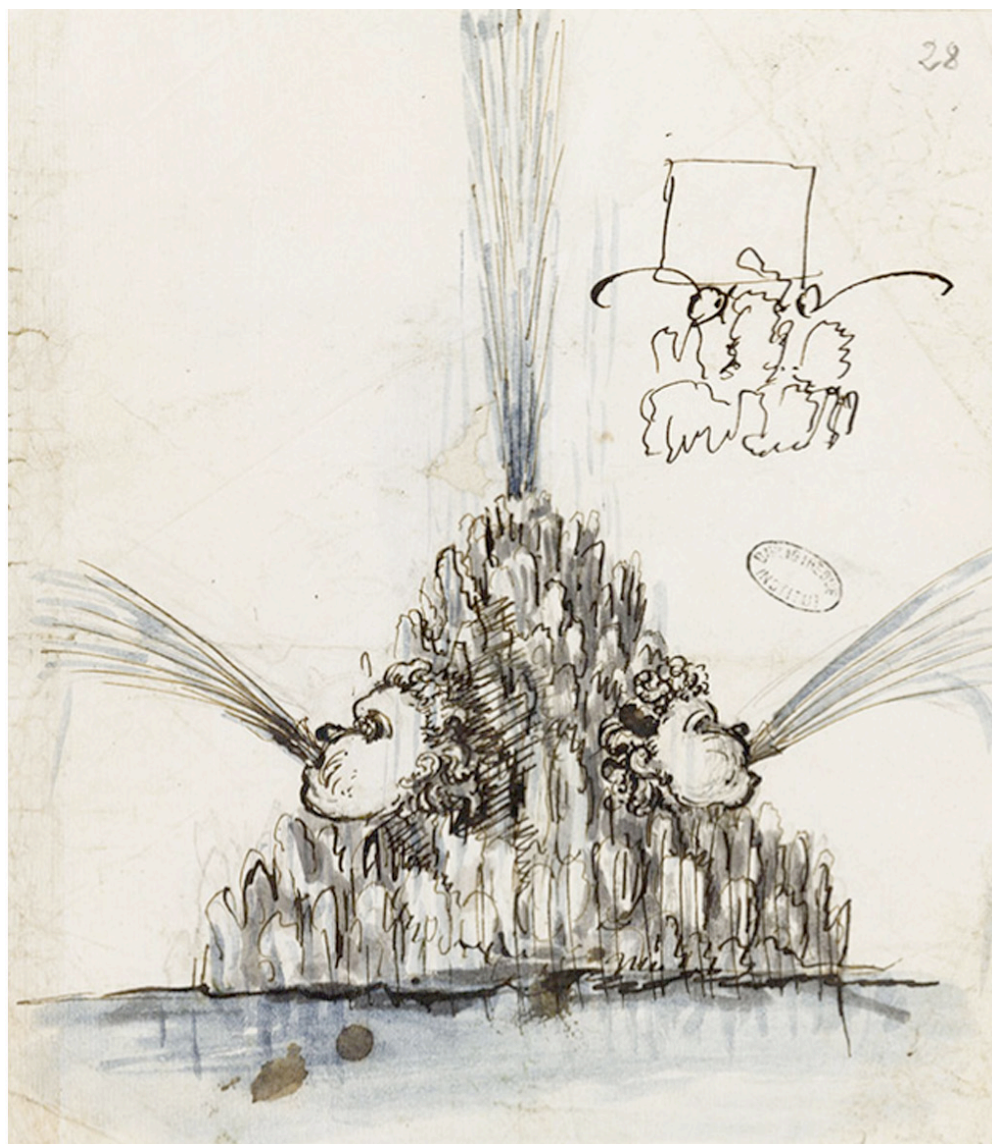
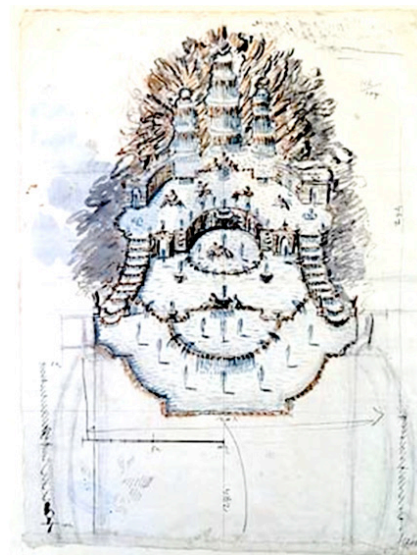


Imagen 35: Le Nôtre fue un dibujante e ingeniero hidráulico genuino. En este dibujo, junto a una fuente rápidamente bosquejada, se aprecia un personaje espontáneamente dibujado.



Título: Boceto para una fuente, por André Le Nôtre. Bibliothèque de l'Institut de France, Paris.

Fuente: lenotre.chateauversailles.fr

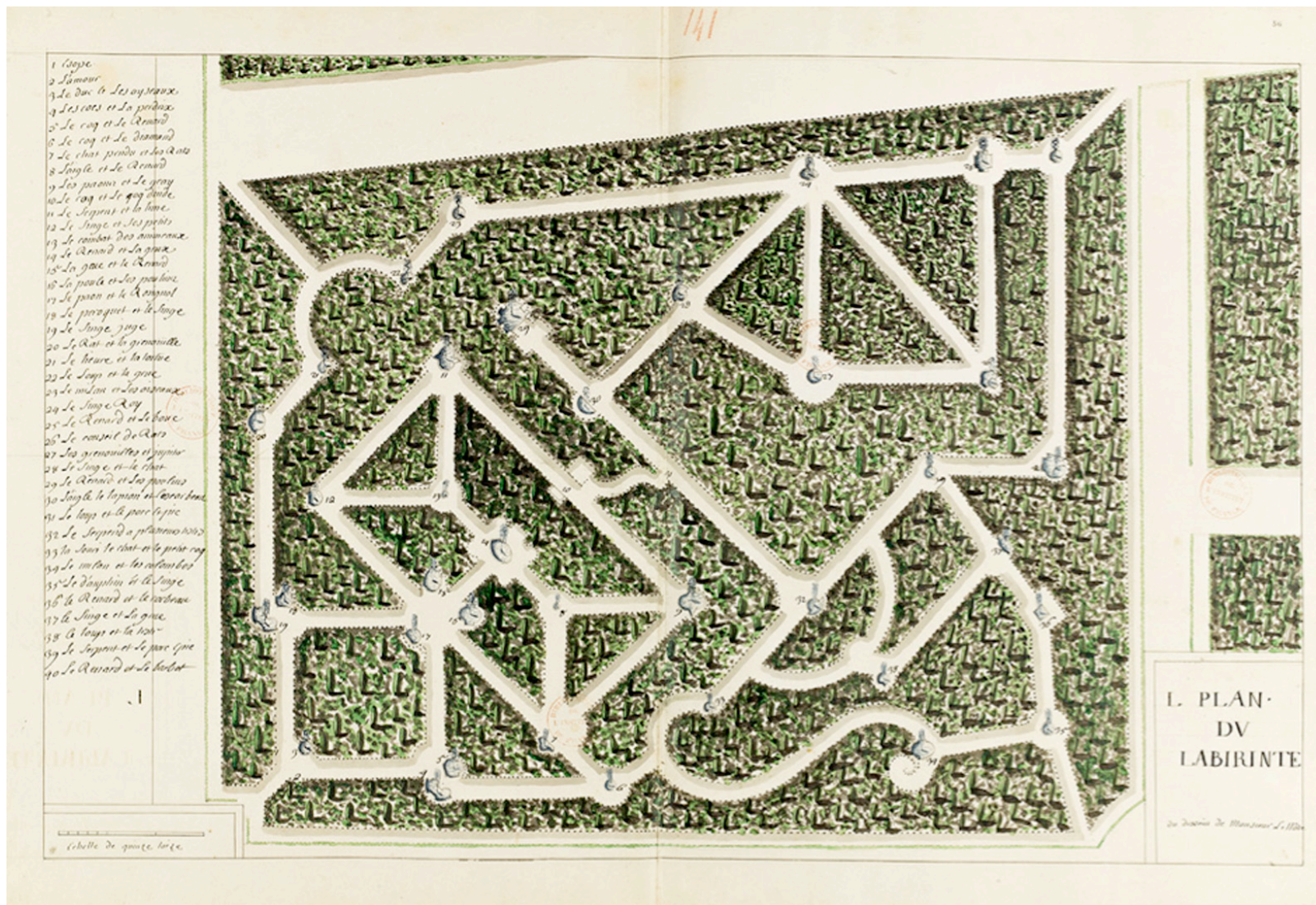


Imagen 36: Desde Renacimiento, el laberinto sido un componente intrínseco de los jardines. En Versalles André Le Nôtre creó Laberinto arbolado en 1668 basado en un diseño original. Sin embargo, él no diseñó decoración de las fuentes que ilustran las fábulas de Esopo.

Título: Plano de laberinto diseñado por el señor Le Nôtre en Versalles.

S. XVII. Bibliothèque l'Institut de France, Paris.

Fuente:

lenotre.chateauversailles.fr

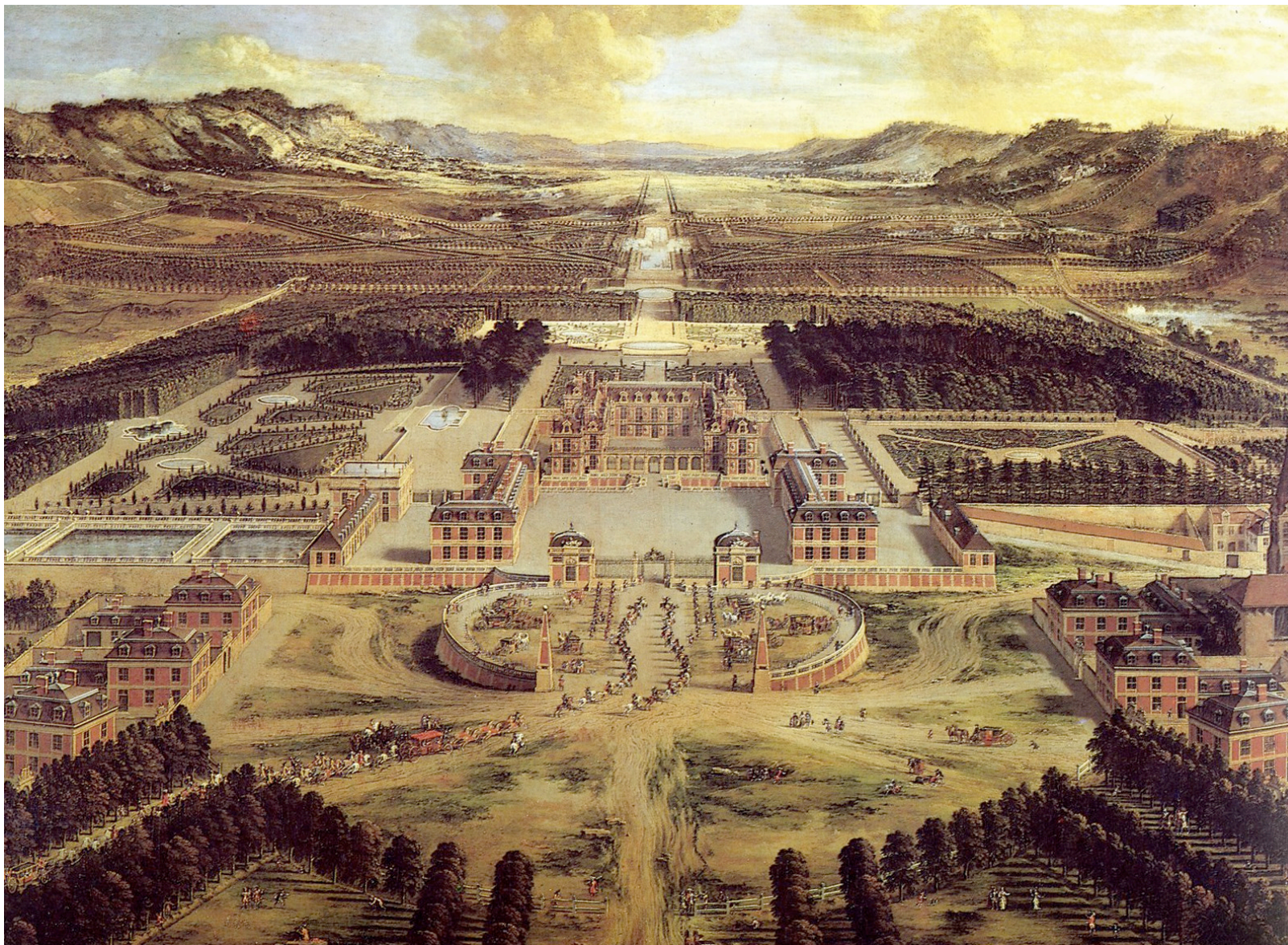


Imagen 37: André Le Nôtre fue uno de los primeros diseñadores en incursionar en la ordenación y planificación espacial a gran escala, gracias a sus trabajos realizados en el Palacio de Versailles

Título: Vista aérea de Versalles en el momento de su plantación.

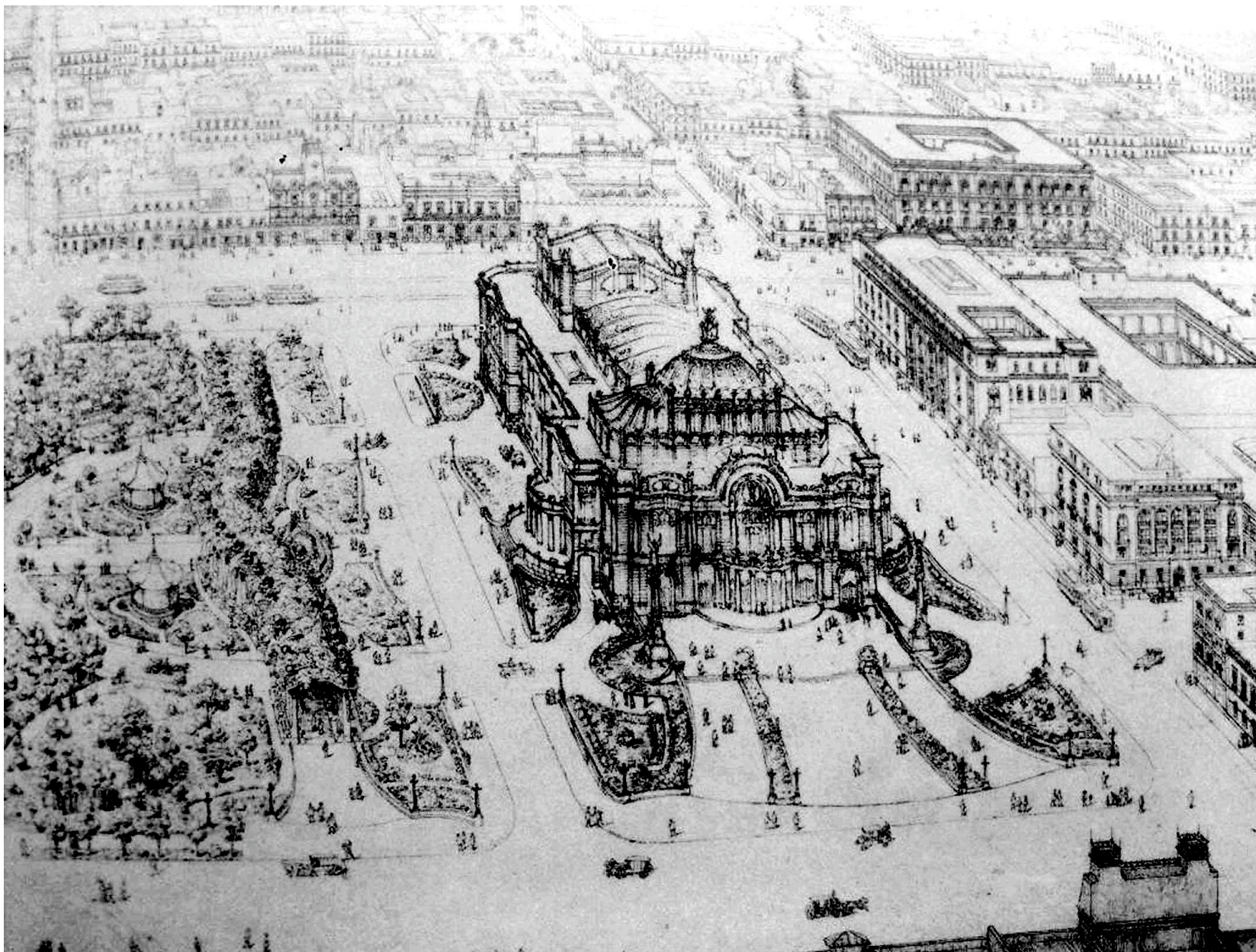
*Fuente:
islasterritorio.blogspot.mx*



*Imagen 38: El jardín es escenari
una representación mitológica, e
que visto desde el exterior,
arboledas creadas por Le Nôtre
parecen densos grupos de árb
Cuando se adentra en los esp
cerrados, todo está diseñado para
la curiosidad se convierta en asomt*

*Título: Narciso contemplando su re
en la fuente. Palacio de Versailles.*

Fuente: lenotre.chateauversailles.fr



2 Imagen 40: El arquitecto ita-
 Adamo Boari, representa
 proyecto del Palacio de B
 Artes con un sinfín
 elementos representativos c
 modernidad de la época.
 ciudad no es solo un elem
 estático de edificios y calle:
 ahora un escenario
 movimiento protagonizado
 los habitantes de la misma.

Título: Ubicación del nuevo
 Teatro Nacional. Perspectiva
 Adamo Boari. (1903)

Fuente:

parkindependencia.com.ar/

1.3 HACIA EL LENGUAJE MODERNO DEL PAISAJISTA. FORESTIER Y BURLE MARX.

Ahora bien, el arte y el dibujo del paisaje conllevan una estrecha relación analógica. Algunos de los principales paisajistas la han utilizado para apuntalar el diseño; por ejemplo, para reconocer e identificar patrones paisajísticos de otras culturas. Tal es el caso de Jean Claude Forestier; paisajista francés de principios del siglo XX, y por otro lado, Roberto Burle Marx; paisajista brasileño que alcanza su reconocimiento como tal casi a mediados del siglo pasado, donde su recurso es la utilización de la obra plástica abstracta, realizada por él.

Las contribuciones más importantes de Forestier se manifiestan a partir de su sensibilidad visionaria por el respeto al medio ambiente y al lugar, concepto importante para sus propuestas de regionalista imperante. Uno de sus mas grandes aportes fue el, en ese entonces, nuevo sistema de embellecimiento de las ciudades (aplicado en París, Barcelona, Buenos Aires, entre otros) en el cual previene el planteamiento de las metrópolis y además, es donde los diversos conjuntos paisajísticos estarían comunicados permitiéndole a los habitantes no interrumpir su paseo. Gracias a esto, surge el higienismo; es decir, las autoridades empiezan a preocuparse por la salud de la ciudad y los habitantes; visión clara del liberalismo, como un nuevo principio de rentabilidad.

El segundo aporte se dio en cuanto la presentación de los conceptos, el autor con una influencia notable del movimiento moderno, expresa con gestos simplificados los dibujos que representaban con absoluta claridad los elementos constructivos y naturales que integraban dichos conceptos; representa ya un lenguaje gráfico especializado para la arquitectura de paisaje.

Forestier se nos presenta como el artesano que retorna a la geometría en contra del paisajismo vaporoso de sus antecesores; la ambición de articular memoria y modernidad se duplica en el deseo de expresar la singularidad de un lugar utilizando materiales, vegetales y técnicas locales.

Evidentemente, el dibujo clásico que transforma ideas modernas en conceptos de paisaje las aprehende del jardín árabe; pasear, ver y escuchar expresa el anhelo del paraíso, en el cual, sus elementos clave son el sonido y movimiento del agua; la parcela ampliada la divide en sucesivas estancias comunicadas a través de pasajes estrechos con rejas y celosías, que permiten entrever la estancia siguiente, aportando misterio y sensación de descubrimiento. Su lenguaje contemporáneo expresa su filosofía y concepción del umbral de la vida del hombre moderno.

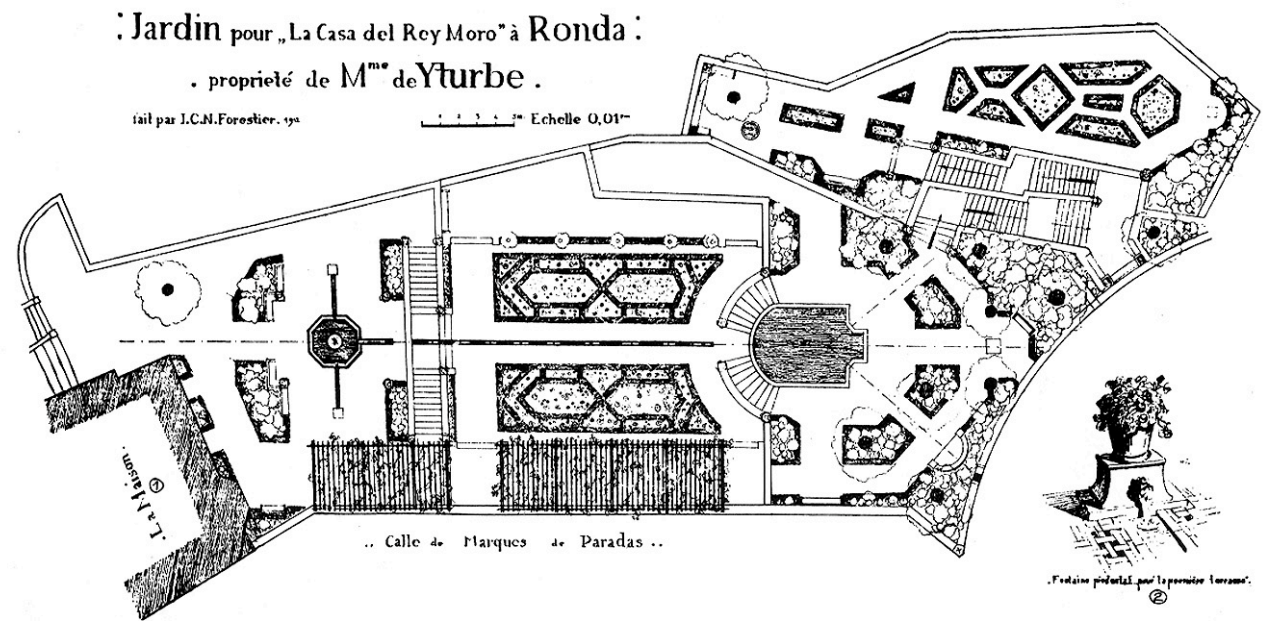


Imagen 41: La composición de Forestier incluye conceptos de un paisaje clásico pero que son expresados con un lenguaje moderno de abstracción y caracterización de los elementos naturales y artificiales propuestos. Arriba: Dibujo. Jardín para La Casa del Rey Moro, por Jean Claude Forestier.

Fuente: elmurovegetal.blogspot.mx.

Por su parte, Roberto Burle Marx transforma plásticamente los conceptos del paisaje para otorgarle propiedades a elementos abstractos además de trabajar con un lenguaje orgánico y evolutivo; es una metamorfosis que lo acerca a las vanguardias artísticas gracias al arte abstracto de sus obras plásticas, llevándolas a la par en obras paisajísticas, creando mosaicos con la vegetación en sus elementos abstractos. Privilegia los espacios con formaciones de rincones y caminos acompañados de vegetación nativa; rompe con una geometría, lo cual remite a un nuevo paradigma de ver el jardín-paisaje, concediendo la posibilidad de construir su propio lenguaje.

Su principal mérito como paisajista fue dar un giro a las especies empleadas en los jardines de su país que, hasta aquel momento, eran principalmente de origen europeo. Las pocas plantas brasileñas que se utilizaban asiduamente habían sido conocidas después de múltiples viajes a Europa y al volver, se les reconoció como especies muy valoradas.

Imagen 42: La actividad creativa del paisajista brasileño Roberto Burle Marx, fue motivada por su búsqueda en las bellas artes plásticas y en la riqueza botánica y cultural de su región.

*Fuente: Roberto Burle Marx.
Landscapes Reflected
(Vaccarino, 2000: 57,80)*





Es por ello que Burle Marx genera expectativa con el mundo natural, ya que se preocupa por recuperar una vegetación nativa, la cual se convierte en un referente botánico internacional. Aunque no se puede definir su obra como ambientalista o ecologista, lleva su arte al campo orgánico en donde color y forma están expresados en un sentido poético; va en una búsqueda constante por recuperar una “expresión artística contemporánea que fusiona el diseño con los conceptos de la naturaleza.” (Vaccarino, 2000: 42).

Para Burle Marx, el arte podía ser definido como un sistema de formas, colores y ritmos; y trasladó esta misma visión a los jardines, los cuales consideraba como obras de arte vivas. Toda esta revolución de conceptos con cambios de visión, convirtieron en paradigma a uno de los íconos del arte del paisaje.

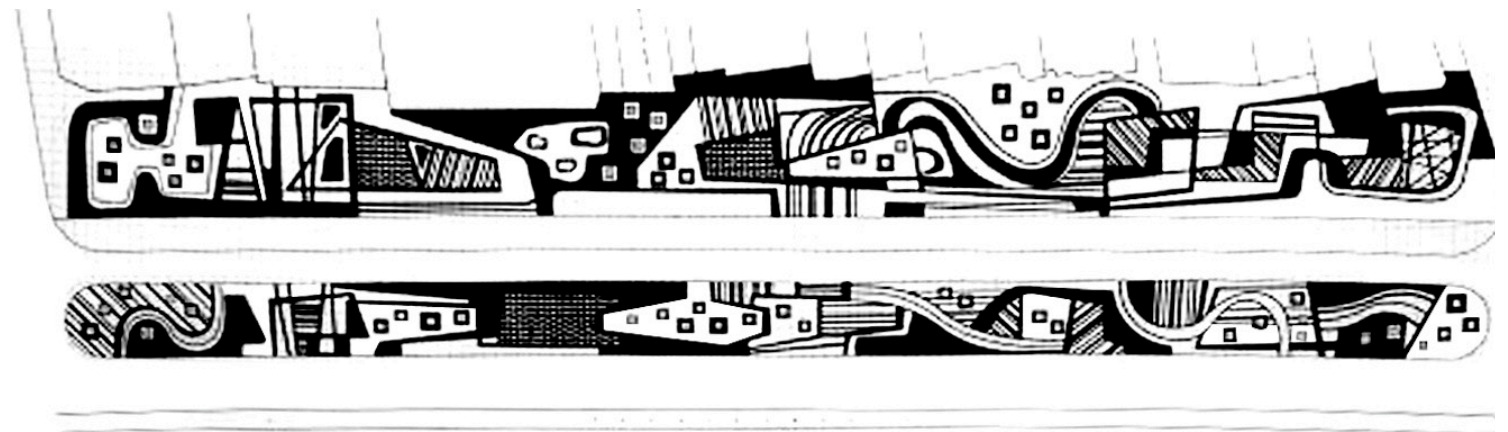


Imagen 43 y 44: Burle Marx desarrollaba su labor de diseñador a través de una expresión gráfica en donde integraba arte, naturaleza y diseño.

(Izq.) Diseño para la Plaza del Ministerio del Ejército en Brasilia (1970), Largo da Carioca en Rio de Janeiro (1981), Parque do Flamengo (1957).
 (Abajo): Dibujo del diseño para el Paseo de Playa Copacabana (1974)
 Fuente: arquitecturamashistoria.blogspot.mx y blog.espasso.com

Es así que, por medio de la percepción, el hombre ha mostrado el proceso de interpretación de una realidad a través de las concepciones de ver el arte; lo que observa para plagarse de escenarios virtuales en los que reflexiona y produce emociones; lo que siente para luego realizar una abstracción mental de lo que piensa; una transformación para la búsqueda de un lenguaje el cual permita al no artista, reconocer en una representación, la revelación metafórica del quehacer humano.



Imagen 45: Héctor Ferreiro expresa como un gran lago de luz el paisaje nocturno de la Ciudad de México que representa a la vez el paisaje lacustre perdido.

Título: Tenochtitlán (2001).

Fuente: flickr.com

1.4 LA IRRUPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL DIBUJO.

Hasta tiempos muy recientes el dibujo era un proceso totalmente manual, se llevaba a cabo de manera convencional con un “instrumental de dibujo” y sobre una hoja de papel cuyo tamaño era predeterminado por ergonomía; es decir, por el alcance físico del dibujante y sus instrumentos. Y aunque aún es posible hacerlo de esa forma, la irrupción de la tecnología a finales del siglo XX revolucionó los procesos de diseño.

La interfase, que de manera directa trasladaba las ideas del diseñador a sus manos y al papel, se sustituyó por una computadora en la que una serie de instrucciones predeterminadas le permitieron llegar a soluciones inmediatas.



Imagen 46: El diseñador en una interfase manual.

Fuente: flickr.com

Al incorporarse el uso de la tecnología de cómputo en el dibujo, el plano de papel fue sustituido por un lienzo virtual ilimitado y sin escala. Fue posible equivocarse y regresar sin consecuencias y, hasta replicar y copiar modelos previamente dibujados. La tecnología era la respuesta a una premisa donde la inmediatez estaba por encima de la creatividad.

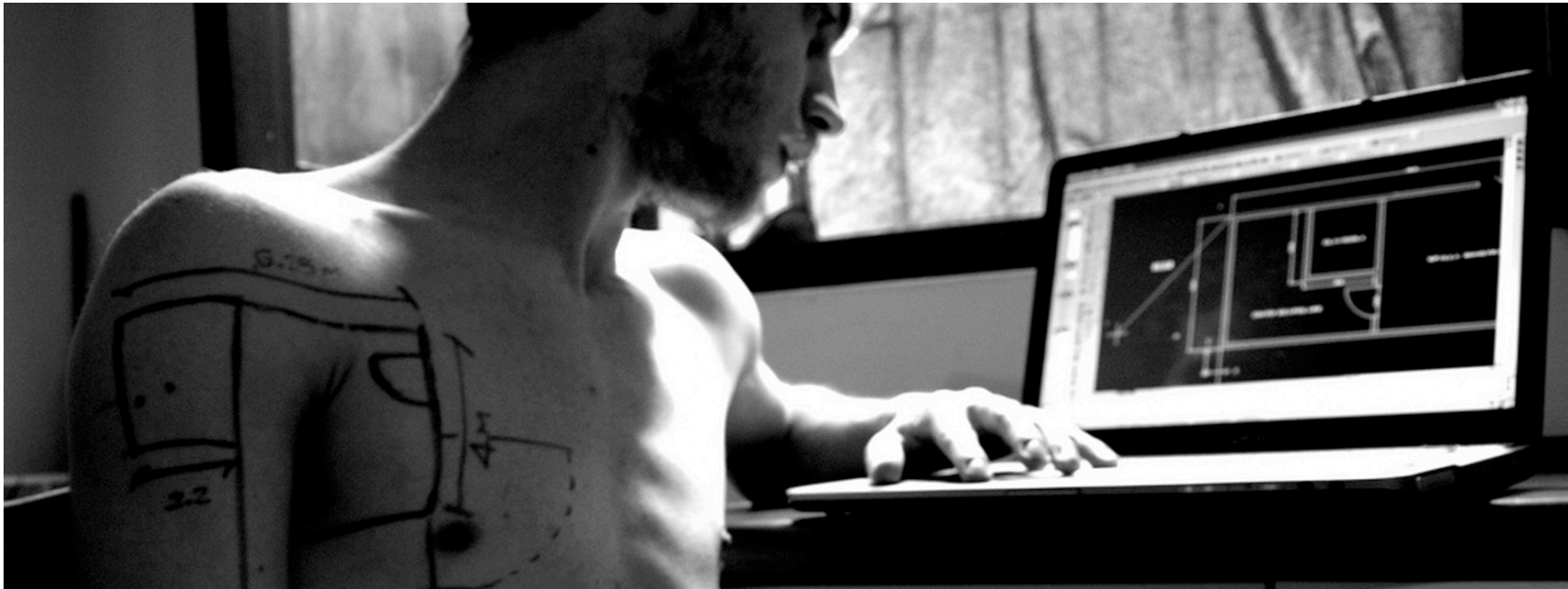


Imagen 47: El diseñador con una interfase tecnológica. Fuente:Flickr.com

Sin duda alguna, la tecnología es una de los instrumentos fundamentales para el desarrollo, no sólo de los diseñadores sino del ser humano en general, ya que además de brindarle una nueva herramienta para desenvolverse en la vida diaria, también se adentra en el terreno de la imaginación y la percepción pues le presenta al hombre, de manera instantánea, nuevos entornos para descubrir e interpretar a través de imágenes, sonidos y sensaciones, por medio de la virtualidad.

Sin embargo, el hombre no sólo juega el papel de espectador en el panorama ésta sino que la vive, la siente, está inmerso en ella; se convierte en un ser virtual que crea relaciones, comunidades y entidades con sus pares, a través de un monitor, de una pantalla o por el lente de una cámara.

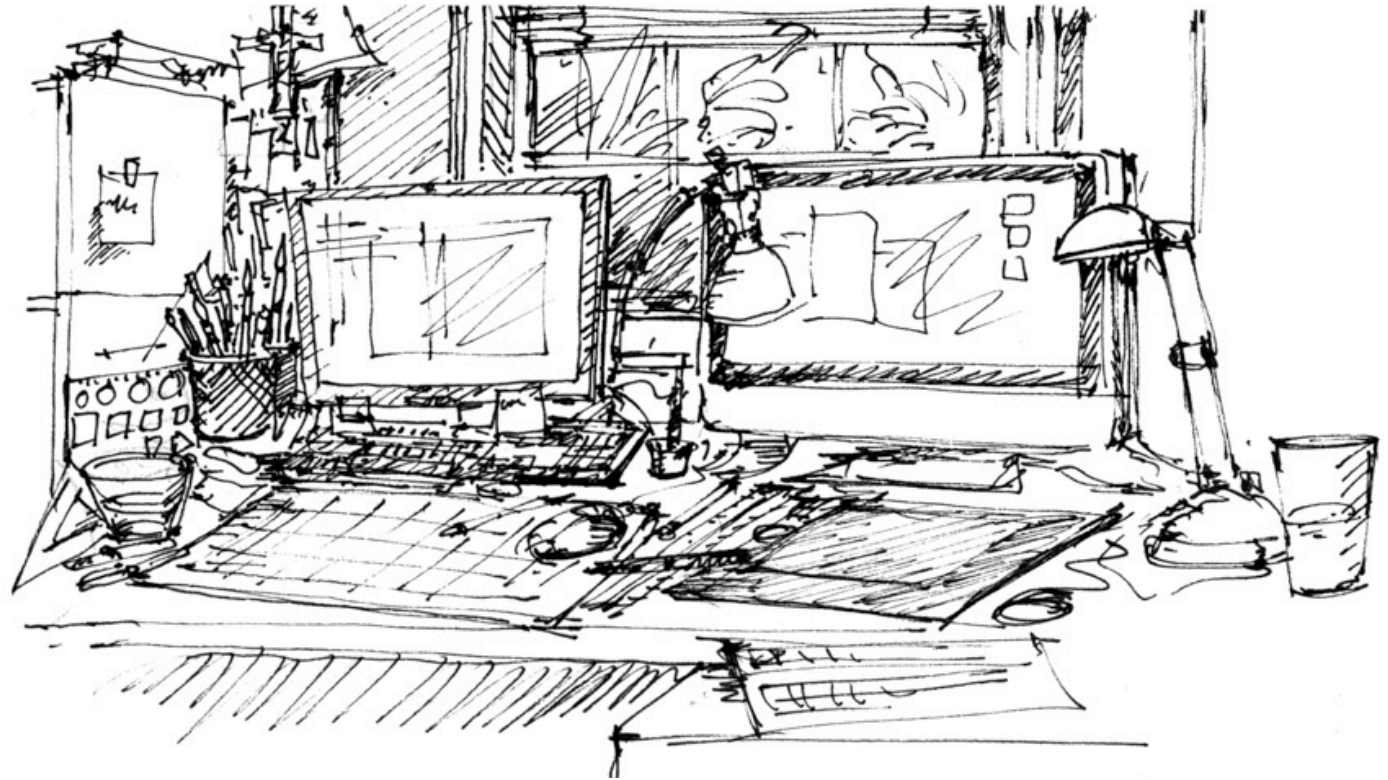


Imagen 48: La cotidianidad del diseñador. Fuente: Dibujo a mano realizado por Manuel Lira, 2013.

¿Qué consecuencias trae la implementación de la virtualidad en las sociedades? ¿La realidad se verá minimizada ante la evidente crecida virtualización del entorno del hombre?

En este sentido, el escritor y filósofo francés Pierre Lèvy (1999) plantea que la virtualización no es buena, ni mala; es más, ni siquiera es neutra, por lo que invita a los críticos y a las sociedades a aprehenderla, pensarla y comprenderla antes de condenarla.

Para su comprensión, hay que hacer una disertación entre la realidad y lo virtual, ya que sus conceptos se consideran antagonistas, pues el primero radica en lo tangible, en el tener, el ser; mientras que el segundo es una “ausencia”, que se ubica en el orden de la ilusión. A pesar de ello, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual, entendiendo a esto último como la respuesta que contesta cada uno de los problemas que significa lo virtual, que reclama un proceso de resolución pues existe en potencia pero no en el acto.

El hecho que no sea tangible y no tenga un lugar asignable, no impide que exista; es decir, está “ahí” en una unidad de tiempo que produce efectos. La imaginación, la memoria, el conocimiento son vectores de la virtualización que no han abandonado el “ahí”. (Lèvy, 1999: 20). Es un proceso de transformación de un modo de ser a otro; sin embargo, no es afín a lo imaginario, pero que expande horizontes y favorece a los procesos de creación del hombre. Por ello, no es exclusiva de las tecnologías, si bien es cierto que éstas son fundamentales para su desarrollo, el ser humano también es un claro ejemplo de virtualidad ya que consigue exteriorizar ideas, construcciones mentales y proyecciones; es decir objetiviza la interioridad y se subjetiviza la exterioridad.

Existen aparatos que virtualizan los sentidos: la televisión para los ojos, el teléfono para el oído. Las cámaras fotográficas o de video nos permiten percibir sensaciones que tuvo otra persona en otro momento y en otro lugar; podemos revivir la experiencia sensorial de otra persona en su totalidad.

La virtualización ha incurrido en tantos campos, pero aún hay posturas a la defensiva que se oponen a ésta por considerarla inhumana y deshumanizante. Sin embargo, hay medios como el arte, que pueden ayudar a través de la percepción y la accesibilidad a los sentidos y emociones, que la transición hacia ella no sea vertiginosa.

El arte, en este sentido, “ya no es únicamente componer un mensaje, sino maquinar un dispositivo que permita a la parte todavía muda de la creatividad hacer oír su propio canto” (Lèvy, 1999: 132). Con ello aparece un nuevo tipo de artista que ya no cuenta ninguna historia, sino que esculpe directamente sobre lo virtual.

¿Por qué este arte transversal debe intervenir activamente en la dinámica de la virtualización? Porque la actualización a menudo tiende a la realización. (...) Hace falta una sensibilidad de artista para captar en la fase inicial estas diferencias, estos desajustes en las situaciones concretas. Cuando lo posible aplasta a lo virtual, cuando la sustancia asfixia al acontecimiento, la función del arte vivo (o el arte de la vida) consiste en restablecer el equilibrio. (Lèvy, 1999: 133)

Pero no solo el arte y la forma en la que el artista la ejecuta cambiaron con la virtualidad; también la manera de apreciar el arte y el diseño lo hizo; la tecnología nos permitió crear una representación virtual muy similar en apariencia con lo que vemos en la realidad, ver el proyecto desde todas las visuales posibles. Sin duda alguna un notable avance en comparación de los métodos convencionales.

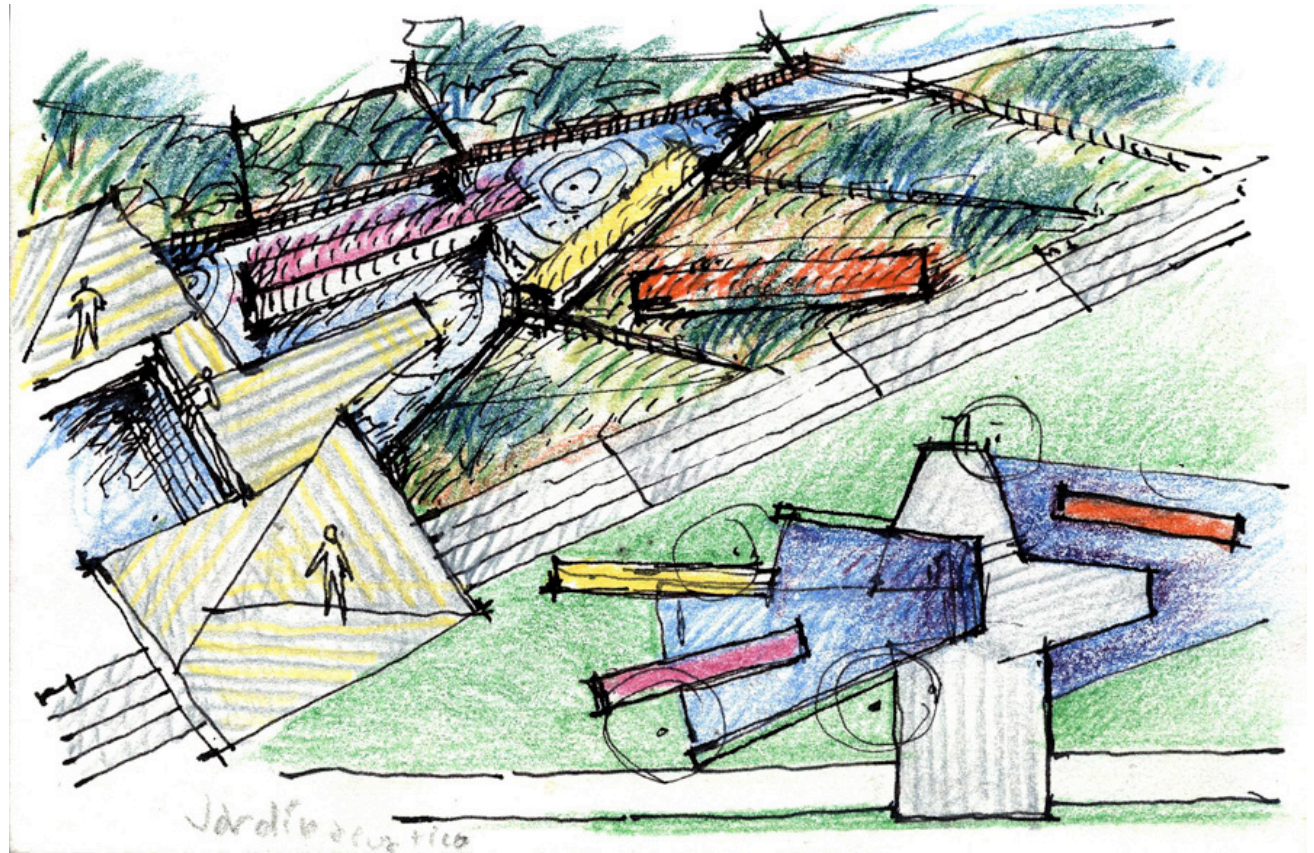


Imagen 49: La visualización del paisajista acerca a una perspectiva realista través del uso de los recursos tecnológicos. Fuente: Proyecto IMMSA Arq. Mario Schjetnan.

La virtualidad y la tecnología irrumpen en la mayoría de los campos creativos, incluyendo al arte y el diseño entre ellos. Hoy, el dibujo asistido en la computadora es uno de los recursos básicos para el diseñador y le da un sinfín de opciones, pero también queda en riesgo de ser un simple espectador porque de acuerdo con el arquitecto Michael Graves (2012) aún son actos formativos nuestras interacciones, físicas y mentales, con nuestros dibujos, porque en un dibujo hecho a mano, ya sea en una tableta electrónica o en papel, hay entonación, rastros de intenciones; por lo que la especulación con el dibujo es aún posible ya que éste todavía, es una conexión personal y emocional con el trabajo, muy superior a la del computador.

Imagen 50: El dibujo es un rasgo emocional del diseñador.

Fuente: Jardines acuáticos para Rancho atotonilco. Archivo Estudio Lira, 2008.



La adaptación del avance tecnológico y la virtualización del diseño a la arquitectura del paisaje es una constante búsqueda. El dibujo no es ajeno a este proceso pues forma parte esencial del mismo y sigue siendo una herramienta única que sensibiliza al hombre acerca del entorno y del momento en el que vive.

Es por ello que la labor del diseñador del paisaje se encuentra en transformación, en donde conceptos como rescate, sustentabilidad y regeneración hoy han pasado de ser sustantivos a adjetivos comunes en los proyectos. Los diseñadores generan un modo diferente del dibujo, puesto que la naturaleza se ha convertido en la principal protagonista y es el reflejo de su forma de expresión.

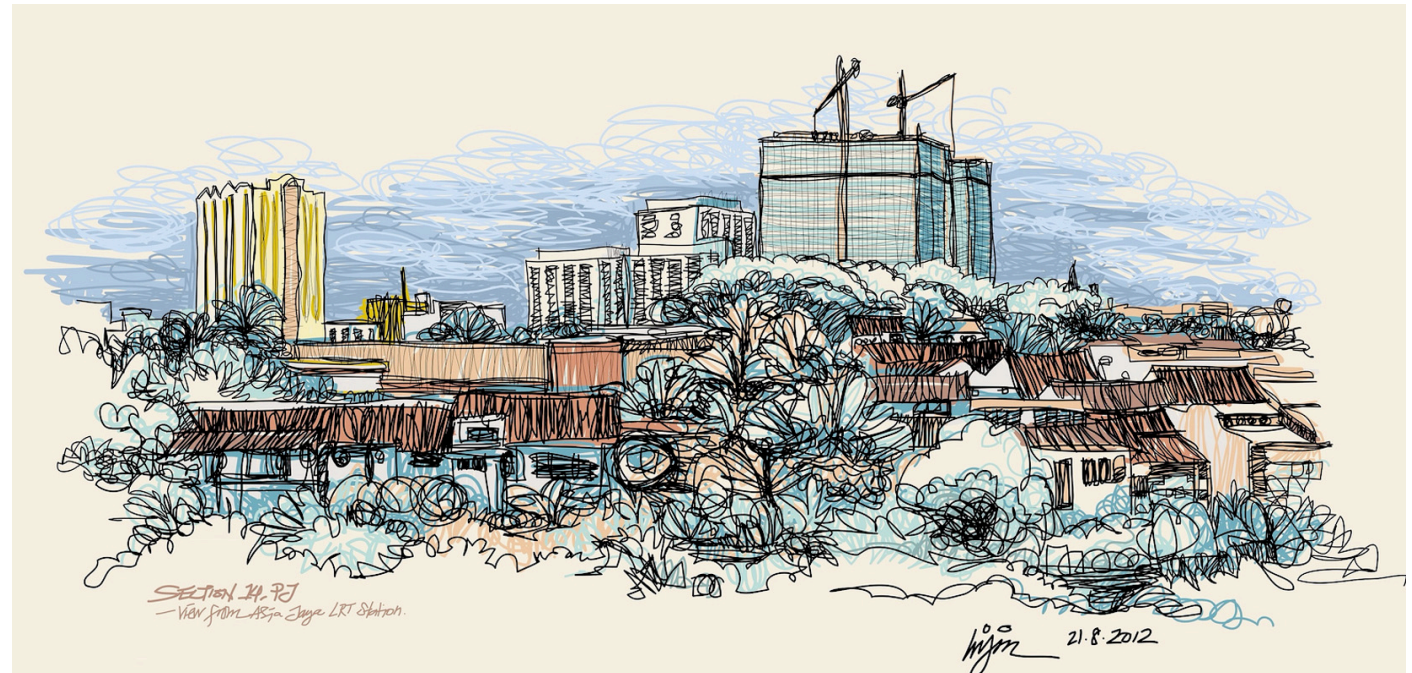


Imagen 51: Croquis de un paisaje realizado sobre una pantalla sin papel (tablet).

Título: View from Asia Haya LRT Station. Autor: Lyin.

Fuente: flickr.com

EL LENGUAJE MODERNO DEL ARQUITECTO PAISAJISTA.



PERGOLA
ITALIENNE

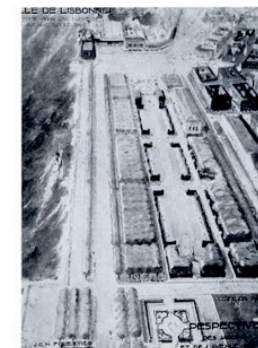
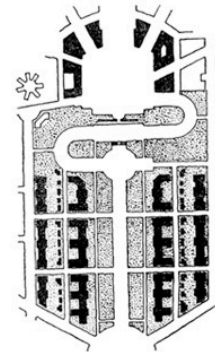
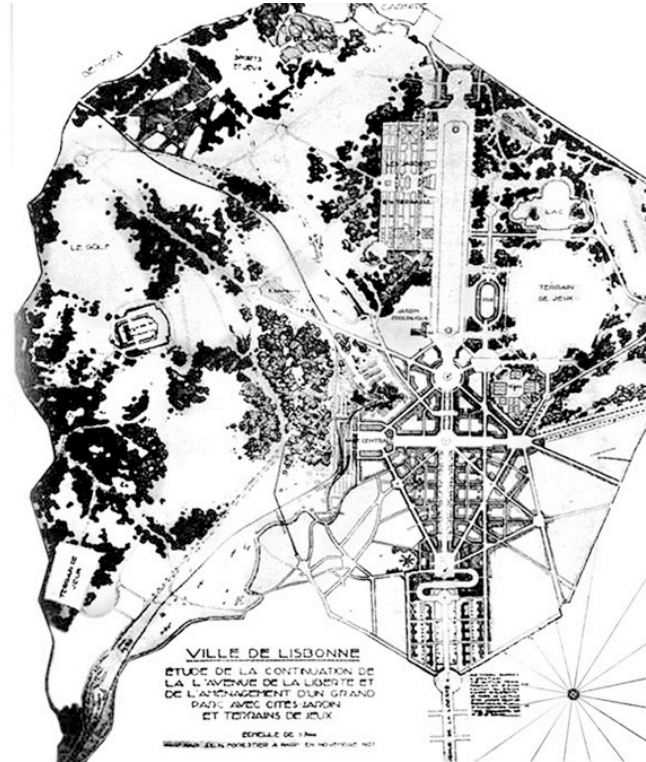


Imagen 52: Los dibujos de J. Claude Forestier expresan modernidad a diferer escalas, desde el proyecto d intervención en el centro Lisboa en el que se aprecia abstracción de los elemer como los macizos arbóreos topografía y el trazo de la g ciudad hasta los conceptos jardín como el de la pérq mostrada en el dibujo. En las líneas y contrastes en siluetas, es evidente influencia de los movimier artísticos de la modernidad.

Título: Pergola italier
Jardíns: carnet de plans et dessins. (1920)

Fuente: asherbooks.com

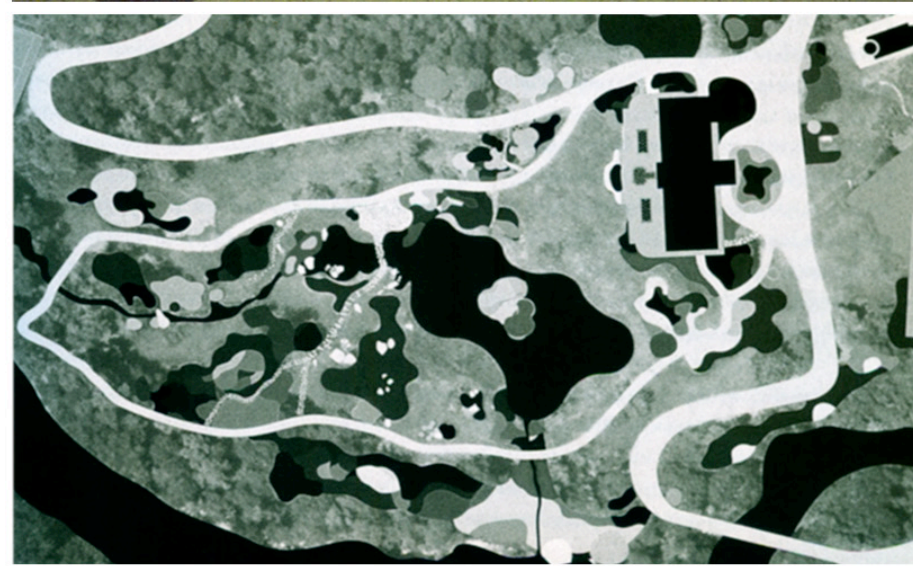


Imagen 53: Esta secuencia de dibujos de Burle Marx muestra que la búsqueda plástica formal del diseñador era parte de todo un proceso de diseño. En las imágenes del lado izquierdo muestran los rasgos expresionistas que anteceden a la lámina del extremo superior derecho, que aparenta ser más un cuadro artístico que el diseño de un jardín. Y en la imagen inferior derecha, una sobreposición sobre la foto aérea actual demuestra la prevalencia de las intenciones de Burle Marx.

Título: Fazenda Marambaia o Jardín de Odette Montero (1948)

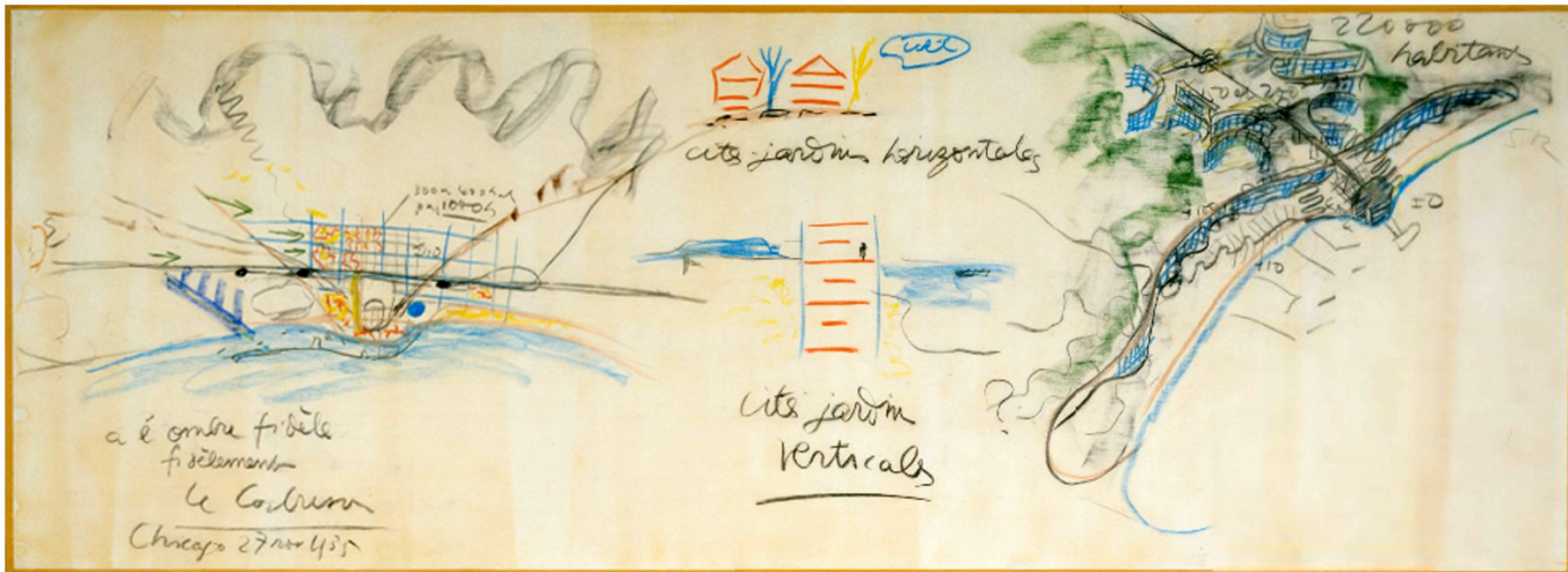
Fuentes: historiadelartemalaga.es, issuu.com y Roberto Burle Marx. Landscapes Reflected (Vaccarino, 2000: 57,80)



Imagen 54: La influencia de Le Corbusier en las artes del diseño no solo se refiere a su obra construida. Al igual que Burle Marx, la fuerza expresiva de Le Corbusier a través de sus croquis, pinturas y en general su obra artística, ha tenido influencia en muchas generaciones de diseñadores.

Título: (arriba) Marsella, croquis inicial del proyecto y (abajo) Plans for Algiers ans Barcelona and "cit -jardin verticale" dibujo hecho durante una lectura en Chicago, Noviembre 1935.

Fuentes: lh4.googleusercontent.com y moma.org



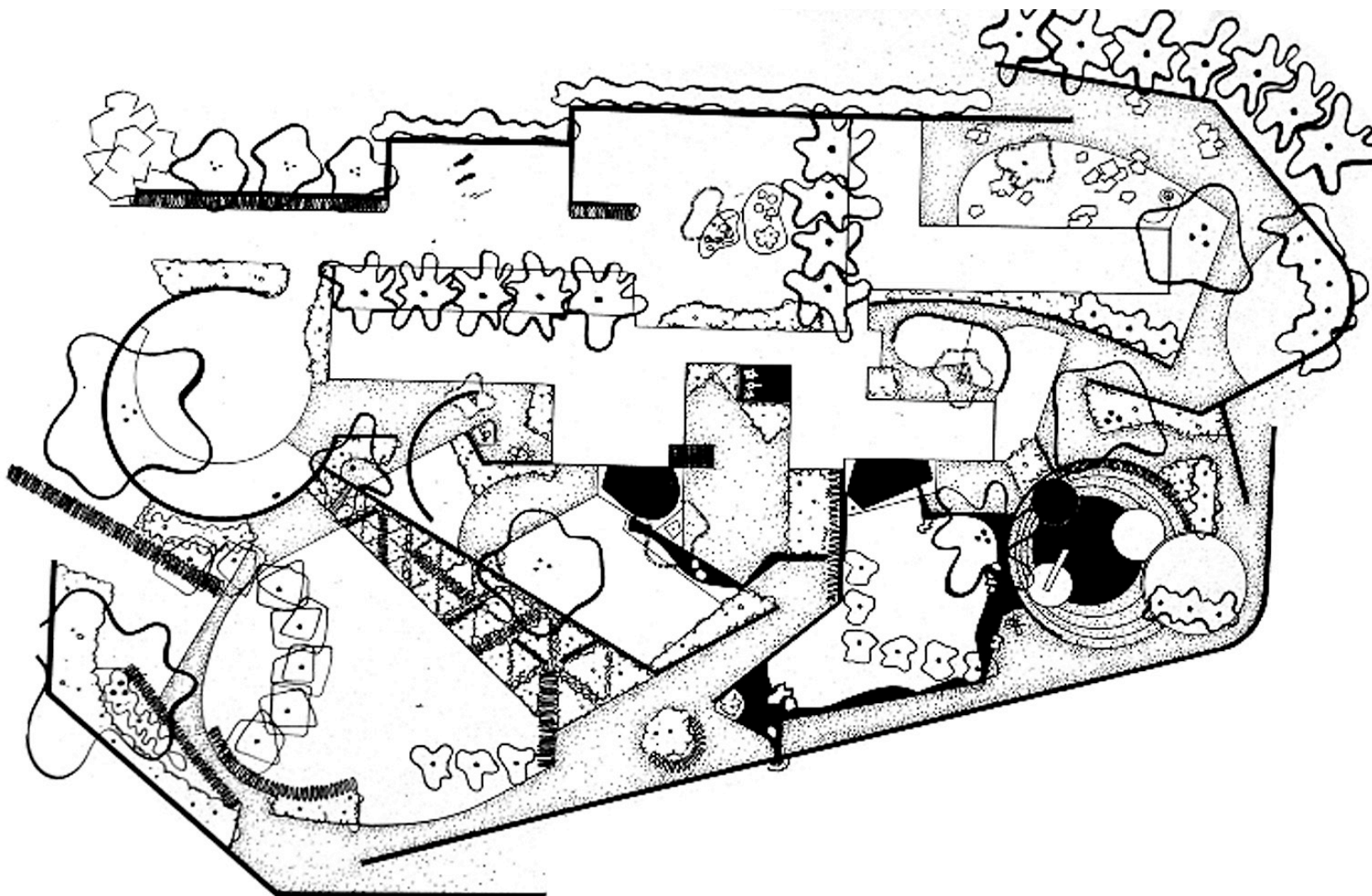


Imagen 55: A mediados siglo XX, autores como Gai Eckbo, crean un lenguaje singular y acorde a influencias de las corrientes diseño y arte derivadas modernismo y ven el espacio abierto tal como un artista ve su lienzo en blanco.

Título: Plan Westchester County, NY, United States (1945).

Fuente: inside.bard.edu

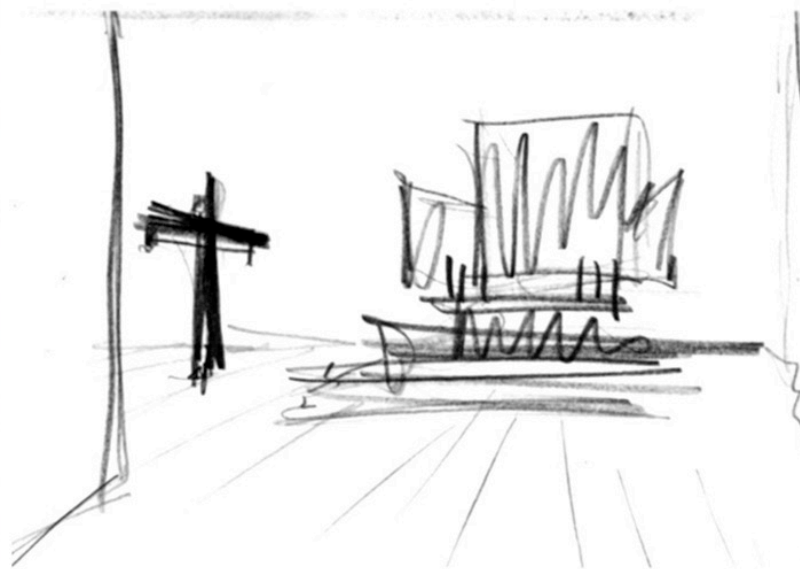


Imagen 56: Los escuetos trazos del arquitecto Luis Barragán reflejan en gran parte el espíritu de su obra en la que luz y color llenarán lo que el apenas ha bosquejado

Título: Croquis Luis Barragán, de la colección Pita Amor.

Fuente: webcronic.com



Imagen 58: La capacidad de dibujo del Arq. Belliure no conocía límites, era su herramienta y a la vez, la muestra más evidente de su filosofía de diseño: “El dibujo del atrio (de Santo Domingo Oaxaca) se configuró lentamente en el papel albanene sobre el que José Luis dibujaba, con un lápiz Mirado del número dos. Así se incorporaron las colindancias envolventes, las calles, las jambas de puertas, vanos de ventanas, curvas de nivel, vegetación, etcétera. Posteriormente con una plumilla de punta flexible remojada en tinta O’Higgins delineaba todos estos elementos, incorporaba con plumines azules curvas de nivel, sombras que después en las copias heliográficas se leían en tonos de grises según el tipo de texturas que dibujaba. Incorporaba los letreros a plumilla con su peculiar letra de alambre de la que estaba tan orgulloso. José Luis resolvía los detalles arquitectónicos con pequeños croquis perspectivas en los márgenes del dibujo con su lápiz Mirado.” (Enrique Lastra, acerca de José Luis Belliure)

Título: Proyectos del pabellón para el mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central” de Diego Rivera, en la Ciudad de México, y la Plaza de la Solidaridad. Acuarela. (1987).

Fuente: Teoría e historia de la Arquitectura, Facultad de Arquitectura, UNAM.

I I. *Aprender*³ a dibujar

³ De acuerdo con el Diccionario Panhispánico de Dudas de la Real Academia Española, una de las acepciones para *aprender* es el captar [algo] por medio del intelecto o de los sentidos.

El aprehender a dibujar es, en definitiva, una acción que responde a la educación que a su vez concierne a la formación de individuos a través de la transmisión de conocimientos, valores, costumbres, pautas de comportamiento, siembra de inquietudes, un espíritu crítico; así también, debe promover el desarrollo de la imaginación y creatividad, habilidades fundamentales para tal objetivo.



El punto de partida del aprehender es la enseñanza, actividad en donde se focaliza una intencionalidad planeada para facilitar el aprendizaje a las personas y así, desarrollen con creatividad e imaginación alternativas de solución a algún problema. Por otro lado, el aprendizaje, es el apropiarse del conocimiento y se produce al interior de la mente de cada persona. Consecuentemente, resulta que no hay enseñanza sin aprendizaje; es decir, es un proceso social ya que requiere de alguien que enseña y otro quien aprende.

Imagen 59: El arquitecto Le Corbusier muestra con un dibujo sobre un pizarrón sus conceptos de diseño. Foto de Willi Rizzo.

Fuente: blogs.artinfo.com

Por lo tanto, el aprehender a dibujar tendrá que considerarse en la plenitud de ambos conceptos: el aprehender es el atrapar en un dibujo la capacidad perceptiva del artista, quien tiene la habilidad de expresar un paisaje, emanada de su imaginación y creatividad.

Fuente: fondazionerenzopiano.org



2.1 REPRESENTACIÓN GRÁFICA O COMPRENSIÓN GRÁFICA.

Las prácticas relacionadas con la creación de objetos, que integran el patrimonio material de la humanidad, están vinculadas transversalmente por el dibujo; la presencia de éstos, se encuentra por todo el mundo: en sus procedimientos de construcción, en las representaciones que favorecen sus procesos de producción y en particular, en su conceptualización e invención.

Se puede afirmar que todos estos procesos intervinieron en las aptitudes del artista, quien a través de un dibujo, pudo llegar a la concreción del objeto. El dibujo es considerado históricamente como una herramienta importante en el aprendizaje dentro de las disciplinas dedicadas a su producción pero sobre todo, es utilizado en la exploración de ideas fugaces que deben ser atrapadas en lo inmediato. Ésta es la concepción del dibujo, la forma de comprensión y anticipación del objeto son un proceso de pensamiento visual. El dibujo se reconoce entonces como un instrumento individual que permite actuar sobre la esfera de la subjetividad de las ideas y al mismo tiempo, relacionarla con los datos físicos del exterior; es en pocas palabras y aplicado en este caso, sistematizar de forma visible las intenciones del proyecto paisajístico.

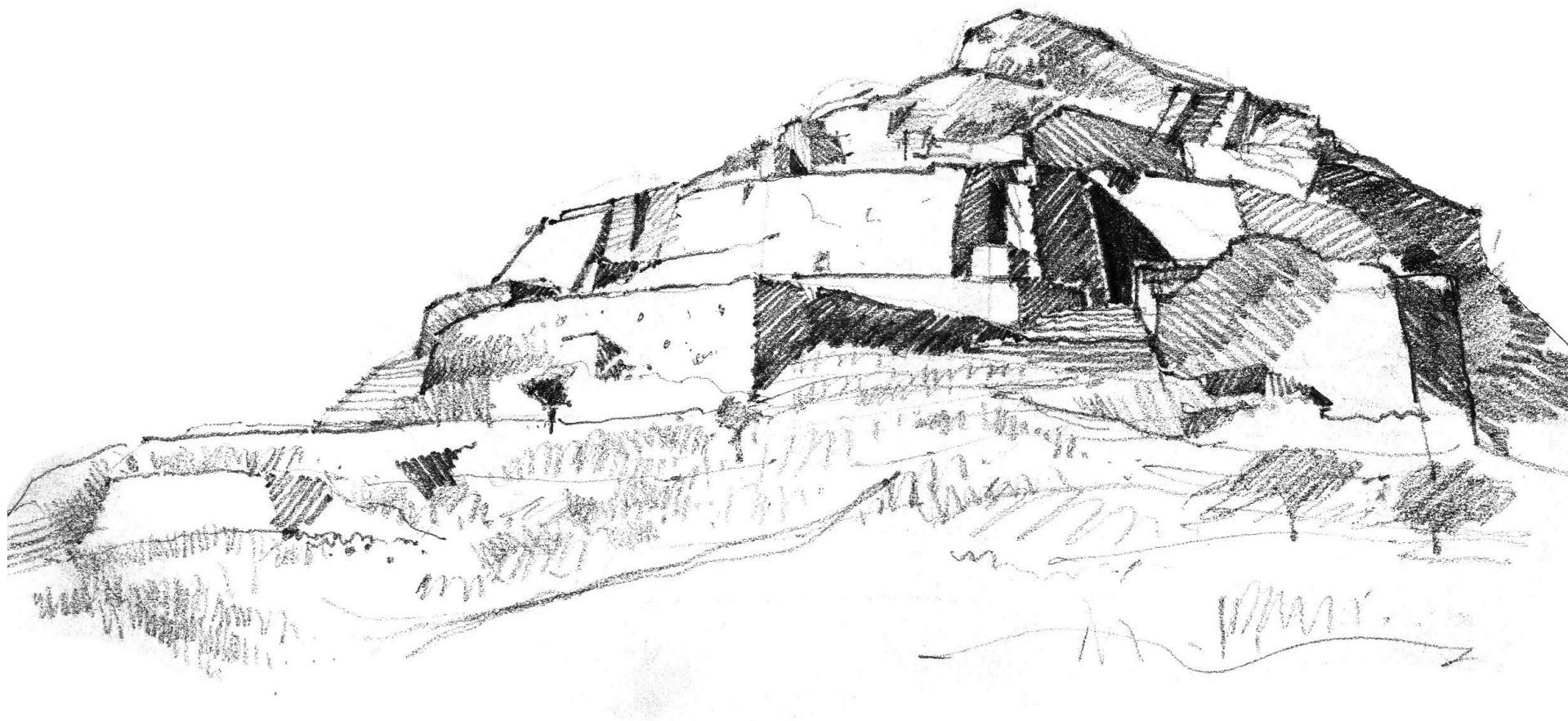


Imagen 61: La Quemada. Croquis de 1995 que muestra la intención de comprender el espacio y la atmósfera a través de un dibujo.

Fuente: Elaboración del autor. Archivo Estudio Lira.

Así pues, para entender la diferencia entre representación y comprensión gráfica, es pertinente establecer con claridad dichos términos, con la intención de vislumbrar la posición del artista paisajista. En primera instancia, la representación surge en la mente a partir de la ausencia de los objetos, por lo que es necesario dar una forma material o simbólica, la cual el cerebro organiza y estructura de tal manera que puede darle sentido a su entorno. Sin embargo, algunas formas puras o aisladas no pueden representarse, a excepción de referentes contextuales constituidos en una serie de interacciones aprendidas del ordenamiento de la realidad.

Algunos ejemplos de dichas formas son el tiempo y el espacio, para los cuales no se tiene un referente o símbolo construido, pero en cambio, se pueden representar y comprobar su existencia a partir de imaginar un objeto en el espacio, y que no podría hacerse de forma inversa; es decir, concebir al objeto sin espacio. Del mismo modo, se puede identificar un acontecimiento en un tiempo, pero no un acontecimiento sin tiempo.⁴ Esto es que, los objetos representados por un paisajista definen una multitud de espacios por medio de líneas en diferentes direcciones; se necesita de la destreza del dibujo para ubicar espacio y objeto; asimismo, el tiempo es representado por los elementos que lo integran: vegetación, sol, luna, día, noche, todo aquello que sea referencia para indicarlo y así, ubicar ese espacio temporal.

⁴ Comentario en la clase de filosofía en el bachillerato sobre el texto "Crítica a la razón pura, de los juicios puros e impuros" de Immanuel Kant.

Toda esta tarea cognitiva humana que el hombre ha desarrollado para representar su entorno, es con intenciones de intervenirlo, controlarlo y transformarlo. Pero antes, atravesó por el proceso de abstracción de un dibujo en una representación primaria.

Mientras tanto, el significado de la comprensión se deberá considerar desde dos acepciones; por un lado, está la posición de la persona con capacidad de dominio y uso de cuerpos de conocimiento, lo cual se traduce en una herramienta cultural para la resolución de problemas de la vida cotidiana.

Para entonces, los aspectos gráficos pasan a ser la herramienta manual del artista, que representa y describe con claridad la idea que desea; utiliza imágenes, figuras o signos que permiten hacer visible su relación entre ellos sobre un espacio plano y es así, como lo gráfico interviene en la realización del dibujo, pues ayuda a plasmar lo que necesita. Se presta para realizar una capacidad de análisis y síntesis, organizar y planificar, muestra los conocimientos básicos para la crítica y autocrítica, pero sobre todo, para aplicar la teoría a la práctica en su amplia capacidad de seguir aprehendiendo.

ECOGUARDAS. DIBUJAR PARA DESCUBRIR.

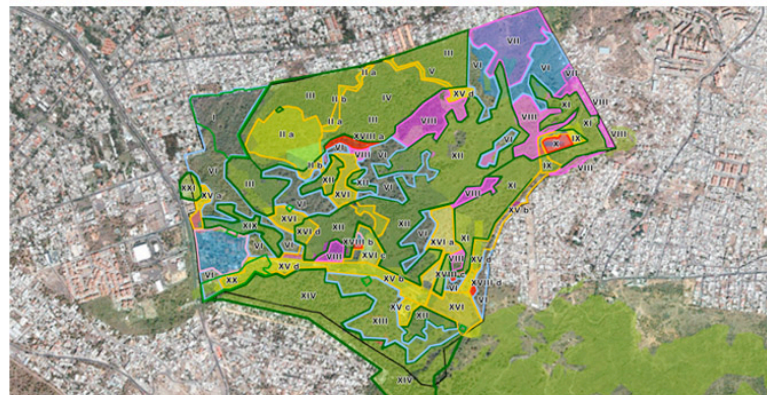
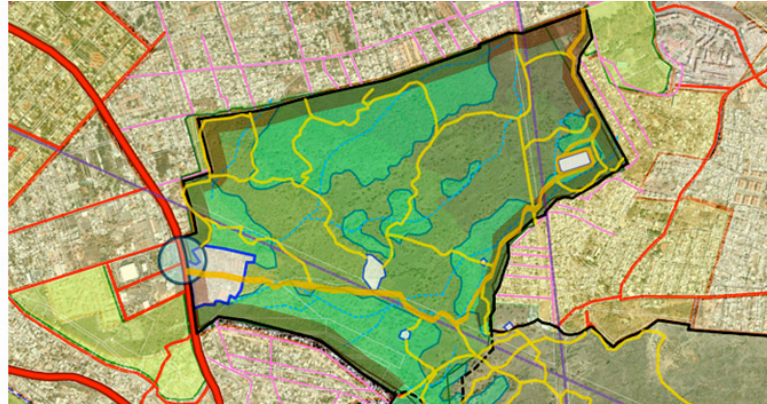
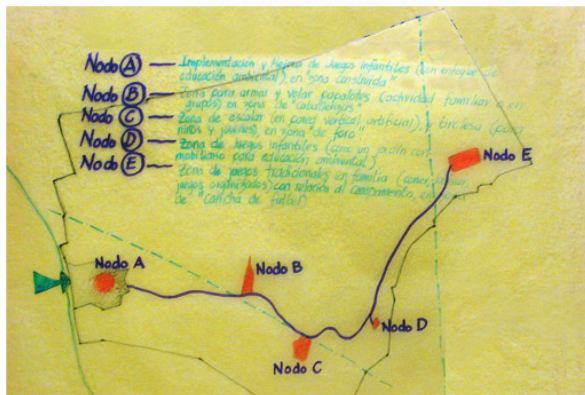
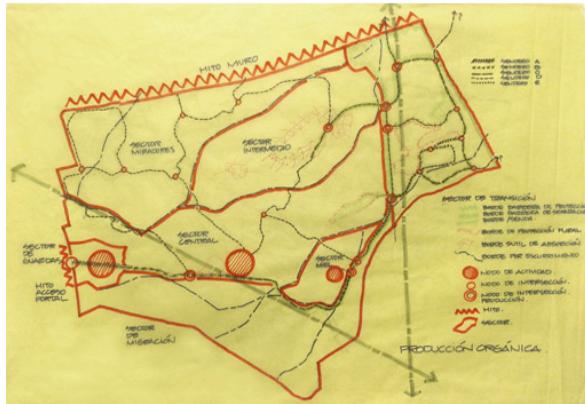


Imagen 62: Para desarrollar el proyecto del Bosque Ecoguardas, se recurrió al dibujo para interpretar la información cartográfica y la exploración realizada al lugar. Los dibujos se generaron a base de capas superpuestas siguiendo la metodología de Ian McHarg, hasta lograr la comprensión de todos los factores que interactúan en el área de estudio.

Fuente: Dibujo realizado por el autor
Archivo Estudio Lira, 2008.

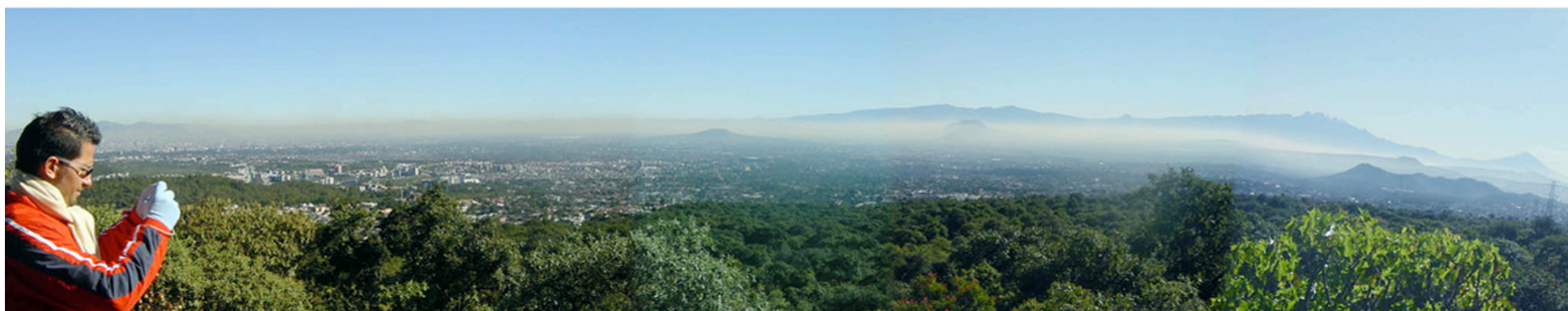


Imagen 64: Utilizar el dibujo como un medio de comprensión nos permitió descubrir las cualidades del paisaje del Bosque Ecoguarda en el Ajusco y, a través del mismo, redescubrir el paisaje de la Ciudad de México.

Fuente: Dibujo realizado por el autor. Archivo Estudio Lira, 2008.

2.2 LAS ETAPAS DEL DIBUJO.

Para un diseñador, el dibujo es su lenguaje y le da la posibilidad de expresar sus ideas en formas tangibles que manifiestan la esencia del tiempo y espacio en los que inserta su obra. Su principal tarea, dentro del diseño, es la de designar o señalar los elementos que constituyen el objeto para dotarlo de una identidad, cuyo propósito es llevarlo a su signo a través de la acción proyectiva la cual culmina en un cuerpo tangible y, señala la finalidad y uso por cumplir.

A partir de esta premisa, el dibujo se ha considerado convencionalmente en la enseñanza -y en la labor del diseño- como la representación gráfica de lo que vemos o imaginamos. Es un método basado en la intuición y la observación específica; es un proceso de ida y vuelta, de ensayos y acciones repetidas que requiere una constante revisión. Sin embargo, el dibujo ha evolucionado con el avance de la tecnología de los medios gráficos, hecho que aumenta de manera extraordinaria las posibilidades del diseñador hasta llegar, incluso, a la realidad virtual, lo que nos hace reflexionar acerca de la vigencia del dibujo en los procesos creativos.

GRANDE REGATA «COLOMBO - QUINTO CENTENARIO»

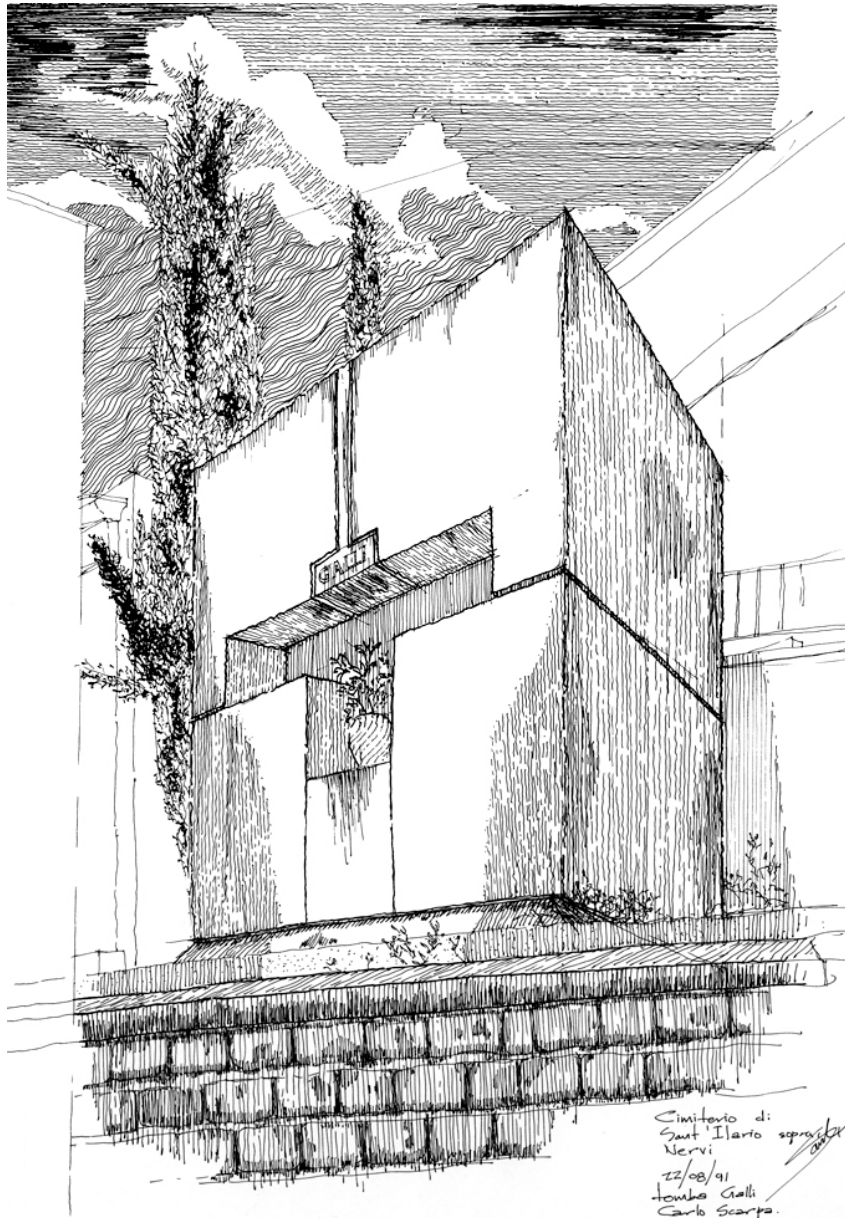
GENOVA



Imagen 65: "Dibujar pais me permite leer y entender morfología del territorio". S. Alcántara, 2013.

Título: Grande regata
"Colombo quinto Centenario"
Genova. (1992)

Fuente: Dibujo realizado
el Arq. Saúl Alcántara.



¿Es aún el dibujo la herramienta más eficiente que tiene el diseñador? Si partimos de la idea ya mencionada –considerar al dibujo como representación gráfica- es muy probable que la tecnología sea mucho más eficiente que un dibujo convencional, pero si éste se utiliza como instrumento de comprensión gráfica, ¿podría el diseñador tener un manejo eficaz y responsable de los medios que tiene a su alrededor?, ¿qué lugar ocupa el dibujo con la implementación de las nuevas tecnologías?

La labor del arquitecto no puede separarse del dibujo, aún teniendo y utilizando la tecnología, y más específicamente los programas de diseño asistido por computadora.

Imagen 66: “Dibujar me ha permitido entender la proporción en el espacio y desarrollar esta destreza a través de la percepción.” Saúl Alcántara, 2013.

Título: Cimiterio di Sant’Ilario sopra Nervi (1991)

Fuente: Dibujo realizado por el Arq. Saúl Alcántara.

Tanto el dibujo como los programas computacionales forman parte de un proceso creativo del diseño arquitectónico. Sin embargo, el primero expresa la interacción de la mente, los ojos y las manos; y es precisamente esto lo que marca la diferencia entre los que conceptualizan y los que simplemente utilizan la computadora. Es decir, el dibujo sigue siendo una de las formas más poderosas de la conceptualización y la representación gráfica.

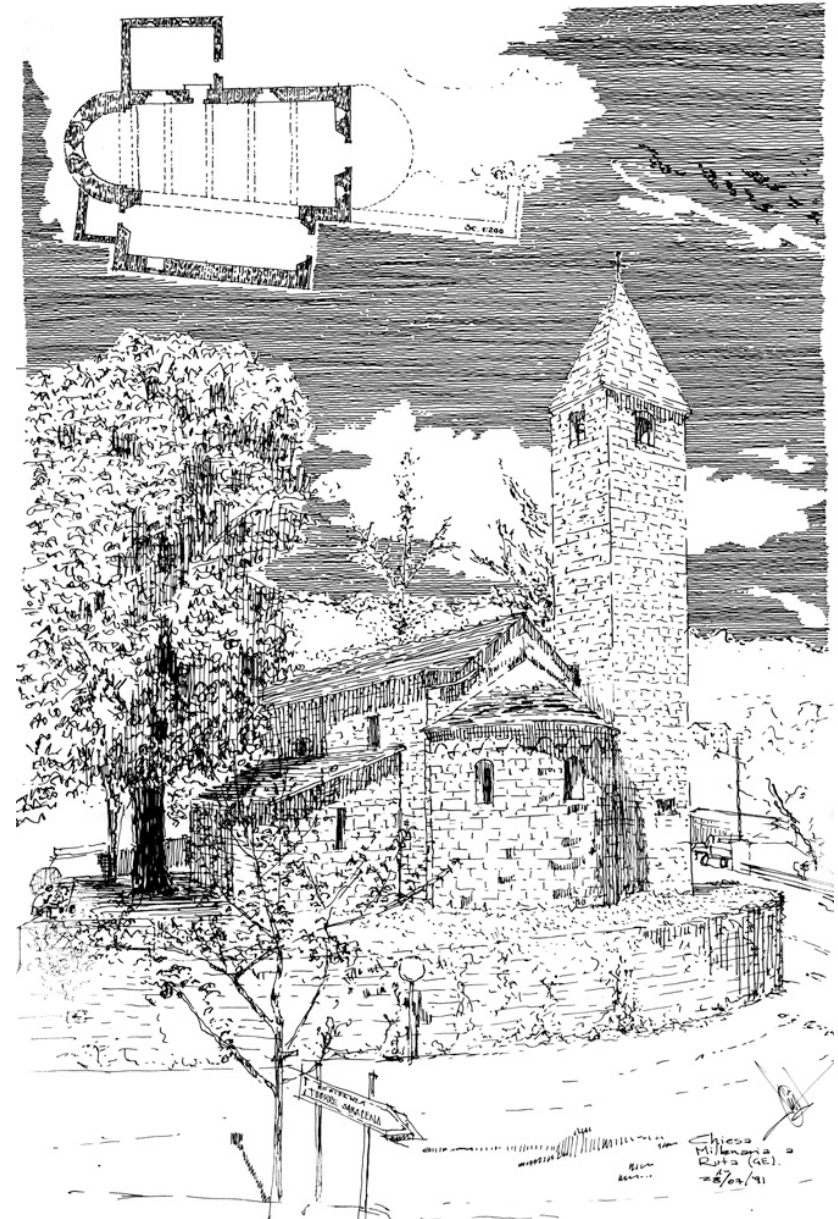
Dibujar es más que solamente copiar; es expresar emociones, sentimientos o ideas para realizarse. Se está en busca de la diferencia, de la innovación y de la creatividad.

El proceso creativo de la arquitectura de paisaje tiene un sinfín de complejidades debido a la utilización integral de los factores que inciden en un lugar así como a la aplicación de un amplio espectro de escalas de intervención. Bajo estas circunstancias, el paisajista podrá tener una respuesta rápida con la tecnología pero el dibujo le permitirá descubrir, para que a través de la percepción y la comprensión del entorno, logre proponer y representar las soluciones correctas.

Imagen 67: "Al dibujar, capto la esencia y el significado del paisaje." Saúl Alcántara, 2013.

Título: Chiesa Millenaria a Ruta (1991)

Fuente: Dibujo realizado por el Arq. Saúl Alcántara.



Es por ello que se considera fundamental la vigencia del dibujo en la labor y formación del paisajista, así como es necesario el replanteamiento de esta herramienta en los procesos creativos del arquitecto paisajista y a la vez posibilitarlo a la comprensión gráfica de los escenarios de intervención como la vía para utilizar, de manera responsable y eficiente, todos los medios que la tecnología y la información le brindan.

Al pensar el dibujo, en un contexto donde la tecnología ha acelerado los procesos del diseño, se debe preguntar, qué valor tiene en el diseño contemporáneo, qué debemos aprender de él y cómo ha evolucionado; además, se está aquí en este preciso momento histórico, por lo que entonces, se debe de aprender a interactuar y utilizar a nuestro favor los recursos y posibilidades que se acrecientan con el avance de las tecnologías.

En consideración, la creatividad es exclusivamente humana; la pasión y despliegue de emociones del artista al dibujar, nunca la podrá proporcionar la tecnología, pero sí es posible replantear la definición del dibujo para el diseñador y desde esa perspectiva contextualizarlo como una liga directa de nuestras ideas con el diseño. Es así como la utilidad va en el sentido de poder ver un dibujo desde diferentes ópticas cromáticas, de formas, de texturas, pero siempre bajo la creatividad del diseñador.



Imagen 68: "Solo es posible concebir el paisaje a través del dibujo.", Saúl Alcántara, 2013.

Título: Calata di porto, Portofino. (1991).. Fuente: dibujo elaborado por el Arq. Saúl Alcántara. Técnica: pluma fuente y prismacolor.

Las diferentes etapas del dibujo se desarrollan de manera paralela al proceso creativo, que va de una idea abstracta al progreso de ésta hasta su ejecución. Pero ¿cómo parte este proceso, paralelo de algo tan abstracto, a lo conceptual? Al respecto, se pueden considerar las habilidades cognitivas del proceso de aprendizaje, con base en la pedagogía educativa del constructivismo.

Es por ello, que se pueden determinar de manera general tres etapas del dibujo con sus respectivos procesos cognitivos: el croquis, el estudio preliminar y el dibujo definitivo.

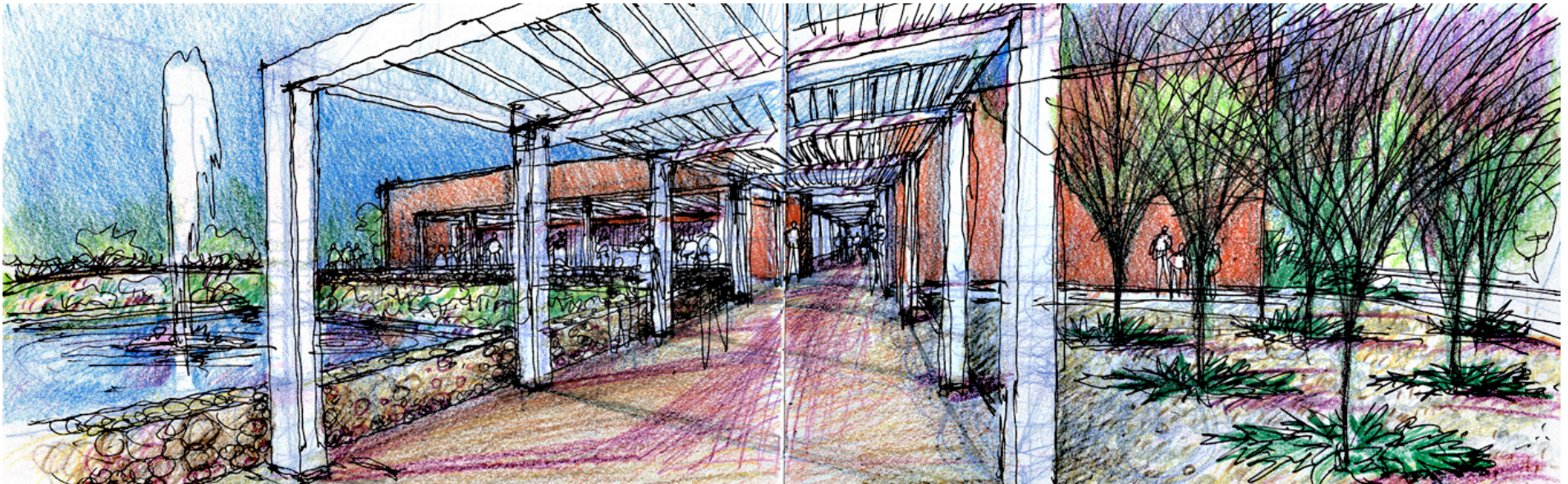


Imagen 69: El Croquis

Fuente: Parque Aljibe, Hacienda Margarita (2011). Técnica: pluma fuente y prismacolor. Archivo Estudio Lira.

El croquis.

Representa la primera inmersión en búsqueda de las ideas y se refiere no solo a tener una idea, sino también a buscarla. David Lynch (2007) le llama a este momento –haciendo una analogía con ello- “la captura de los peces grandes”, e identifica tres importantes conceptos: deseo, conocimiento y creatividad.

La búsqueda del concepto *deseo*, corresponde a la acción que te mueve a tener una idea, pero ésta es como un pez que nada en un océano; que es comparativo al del conocimiento en cuanto a que los mejores peces y más grandes navegan en lo más profundo y, haciéndolo equiparable al tamaño y profundidad de nuestro conocimiento, el deseo nos impulsará a pescar en las profundidades. De esta manera, el croquis representa el valor y aporte de nuestra idea. La búsqueda de un diseñador suele ser personal, por lo que cada uno tiene su propio océano y se diría que, el croquis es el instrumento para ir por las ideas.

Por ejemplo, después del encantamiento que produce un paisaje, se siente la necesidad inmediata de capturarlo y dibujarlo, es entonces cuando viene la idea de cómo representarlo; con la experiencia se aprende a visualizar las proporciones y los ejes que lo definen. Es, realizar una vista previa al dibujo antes de iniciar. (S. Alcántara, comunicación personal 12 de noviembre de 2013).

El dibujo en esta etapa es “esa conexión visceral, que el proceso del pensamiento no puede ser replicado por un ordenador” (Graves: 2012). El croquis es una referencia de utilidad, un diario visual que registra descubrimientos de conceptos para el diseño o la descripción de los detalles que asombran al diseñador. Simplemente es captar una idea, un recordatorio de una conexión emocional.

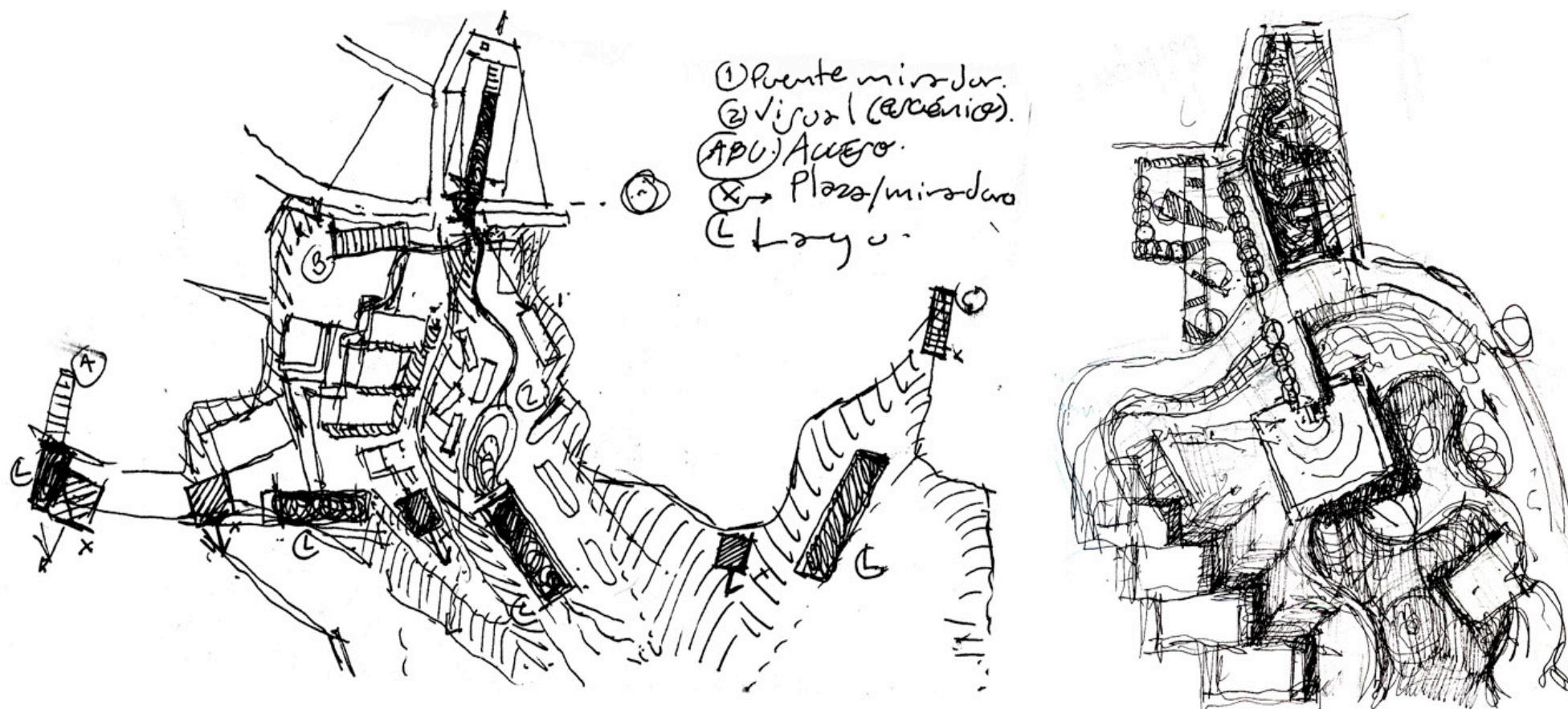


Imagen 70: Proyecto Parque Rancho San Juan. Primeros trazos. (2010)

Fuente: Dibujo realizado por el autor. Técnica: pluma fuente. Archivo Estudio Lira.



Imagen 71: Croquis del concepto general del Parque Rancho San Juan. (2010)

Fuente: Dibujo realizado por el autor. Técnica: pluma fuente y lápiz de color. Archivo Estudio

El dibujo preliminar

Constituye el estudio preparatorio y forma parte de la progresión de dibujos con los que se desarrolla especulativamente un diseño. La intención de éste es que responda inmediatamente a las soluciones que derivan del desarrollo de una idea. De la misma manera, genera una secuencia de ideas que reconoce la sobreposición de éstas y de soluciones, lo que le permite al diseñador sostener “una conexión personal y emocional con el trabajo y mantener la interacción de las ideas con la mano”. (Graves: 2012).

En esta etapa creativa, el dibujo es un acto formativo que proviene de la interacción mental y física que se produce al percibir las formas y se puede visualizar más a la complejidad; se sigue el proceso creativo de nuevas ideas como encadenamientos de una a otra. Son intenciones especulativas que producen placer y satisfacción por lo alcanzado en el proyecto, entre más se observa se van definiendo mejor los detalles; es un quehacer creativo en interrelacionar todos los sistemas complejos que intervienen en su diseño.

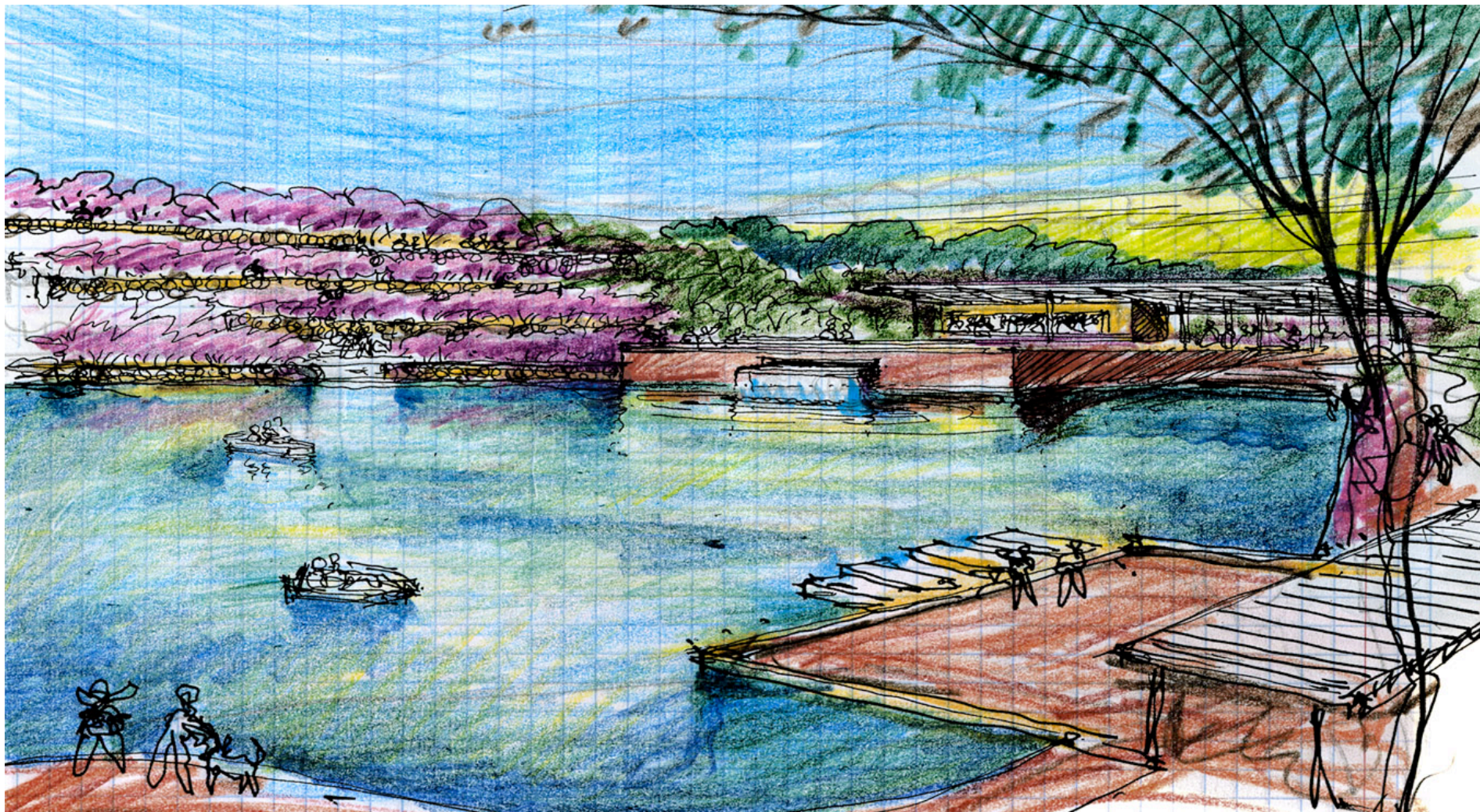
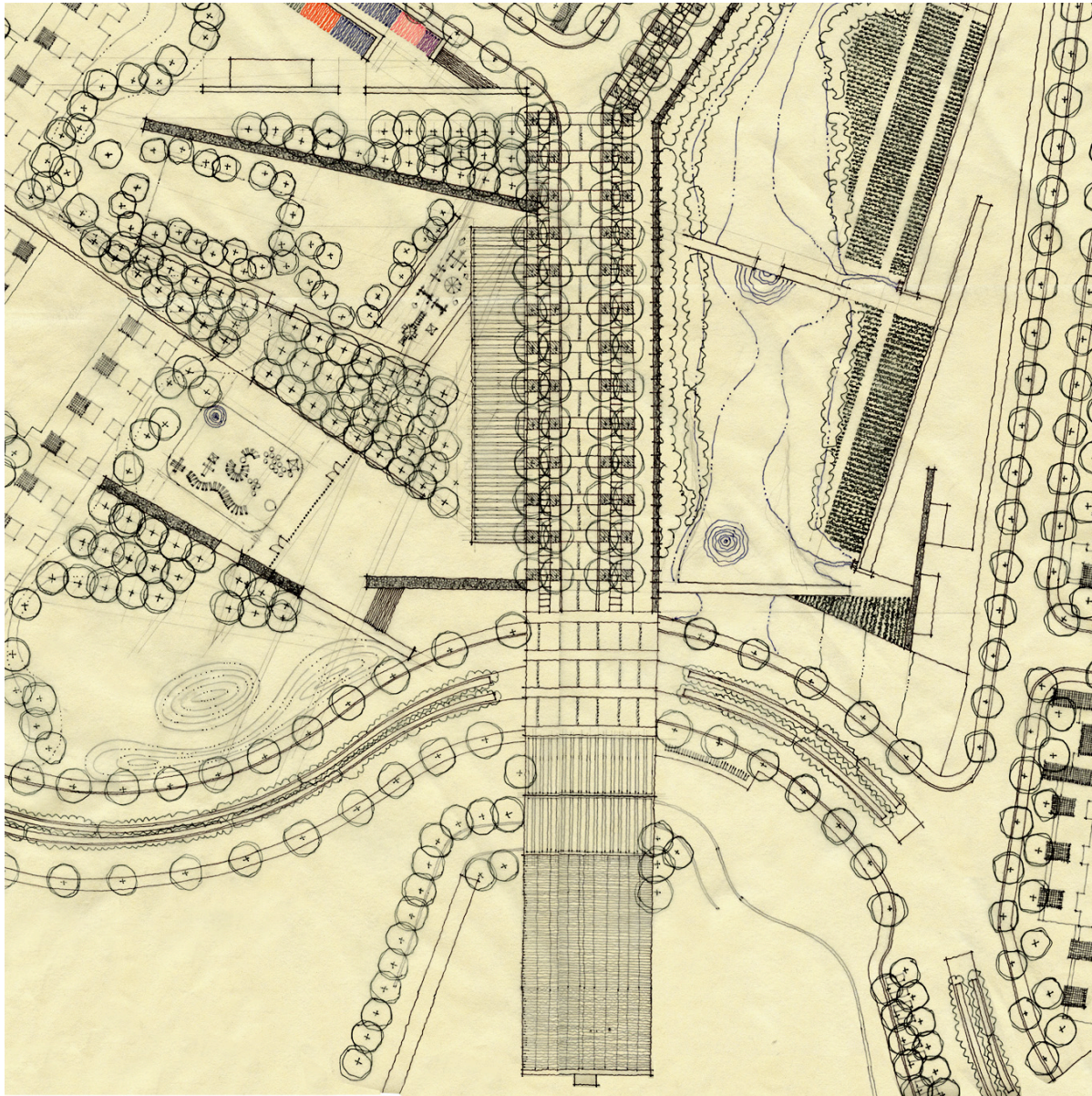


Imagen 72': Boceto de planta de conjunto Parque Rancho San Juan. (2010)

Fuente: Dibujo realizado por el autor. . Técnica: pluma fuente y lápiz de color. Archivo Estudio Lira.



En ese incesante devenir de ideas, nuestros sentidos son aún la ruta más directa a la solución, sin embargo, ¿cómo se interactúa con la tecnología? Ésta facilita la visualización de manera más rápida, es una ahorradora de tiempo pero, sigue siendo el dibujo del arquitecto paisajista, el que lleva la vanguardia.

“La tecnología nos permite llegar a una solución inmediata pero es aún el dibujo la manera más importante de descubrir las soluciones y es quizás para el diseñador la parte más interesante y enriquecedora del proceso creativo”. (Murcutt, 2009 citado en: Sánchez, 2011)

*Imagen 73: Plano dimensionado a mano alzada. Conjunto Parque Rancho San Juan. (2010) . Técnica: tinta
Fuente: Archivo Estudio Lira.*

El dibujo definitivo.

En términos más precisos, el diseño tiene un lenguaje especializado que pone en manifiesto la forma y tamaño exactos de los detalles del objeto, es un dibujo revelador que da detalles que no son posibles de apreciar en una perspectiva y es la manera que tiene el diseñador de mostrar de manera exacta el proyecto (French, T. y Svensen, C. 1982: 10).

Esta etapa cuenta con un tipo de lenguaje especializado con términos gráficos universales y tiene la finalidad de expresar la información correcta de lo que se propone a quienes requieren la información del proyecto para construirlo o ejecutarlo. Regularmente atiende a la etapa terminal del proceso de diseño y se llevaba a cabo a mano, de manera tradicional, pero que en tiempos más recientes se recurre al menú de instrucciones programadas en los sistemas asistidos por computadora.

Imagen 74: Dibujo asistido por computadora (CAD). Conjunto Parque Rancho San Juan. (2010)

Fuente: Archivo Estudio Lira.

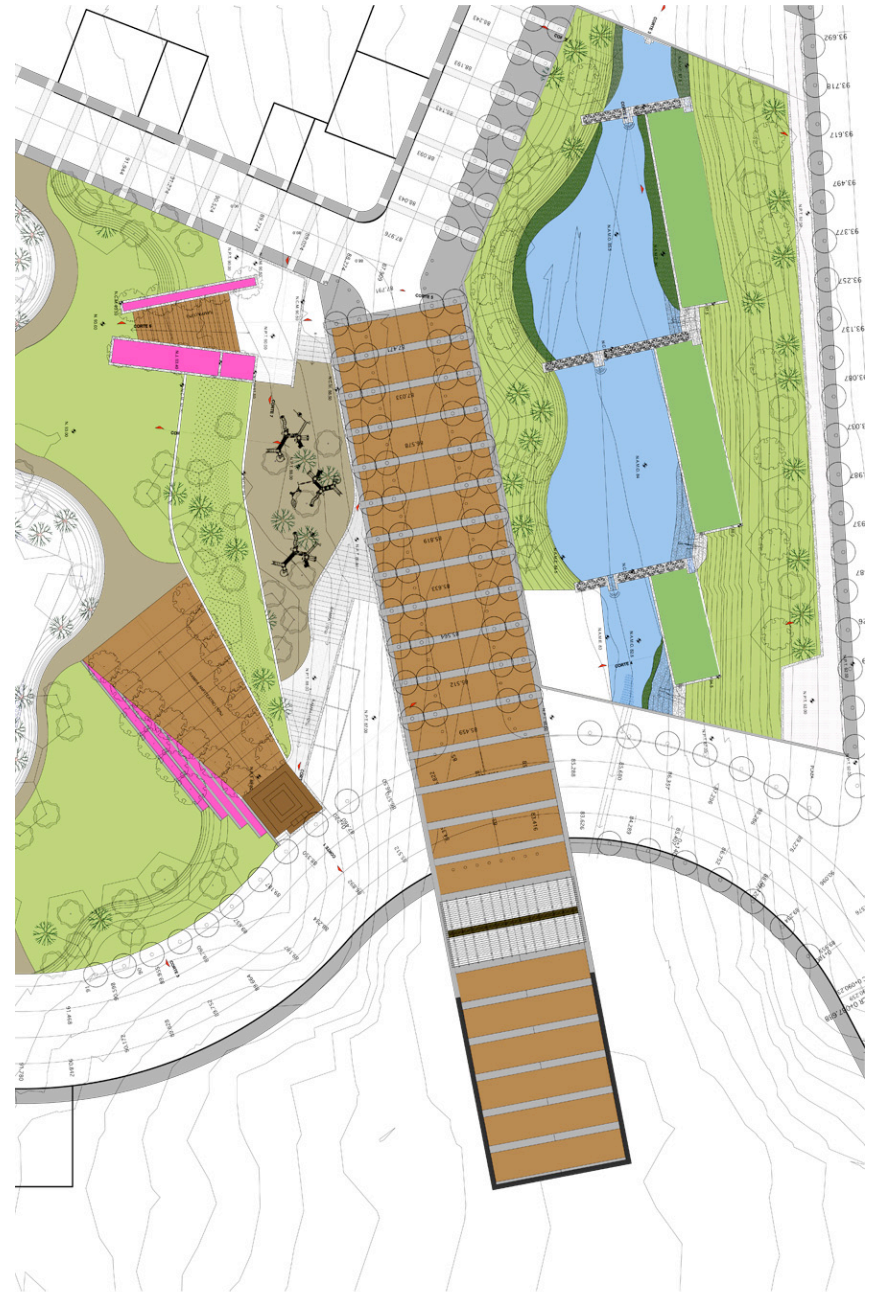




Imagen 75:

Parque de la Laguna Rancho San Juan (2011). Archivo Estudio Lira

Fuente: Archivo Estudio Lira.

En consecuencia, la tecnología le proporciona al dibujante un sinnúmero de opciones debido a la facilidad con la que se transforma el dibujo; puede cambiar de escalas, de color, de forma, copiar y replicar diseños, reproducir ilimitadamente a cualquier tamaño un plano y concentrar en uno solo todos los elementos del proyecto.

En suma, la constante en el proceso del diseño es el dibujo manual, y éste se caracteriza por sus trazos seguros y sueltos. No existen lineamientos para un procedimiento establecido para aprender a dibujar pues cada dibujante perfecciona y ajusta el dibujo a su forma de pensar, pero cabe destacar que el arte del dibujo a mano alzada solo se consigue dominar con práctica y dedicación. En las disciplinas del dibujo artístico, se pueden encontrar dos tipos de dibujantes: aquellos que solamente desarrollan su capacidad de observación y motricidad copiando un dibujo o modelo ya existente y, aquellos que dibujan a partir de su capacidad imaginativa y creadora, los cuales desarrollan una alta relación entre cerebro-mano para poder plasmar las imágenes que conciben en la mente; aquí ya no importa su dibujo perfecto, se reconoce su capacidad creativa de representación y comprensión.

PLAZA DE LAS ARTES. APREHENDER A DIBUJAR.

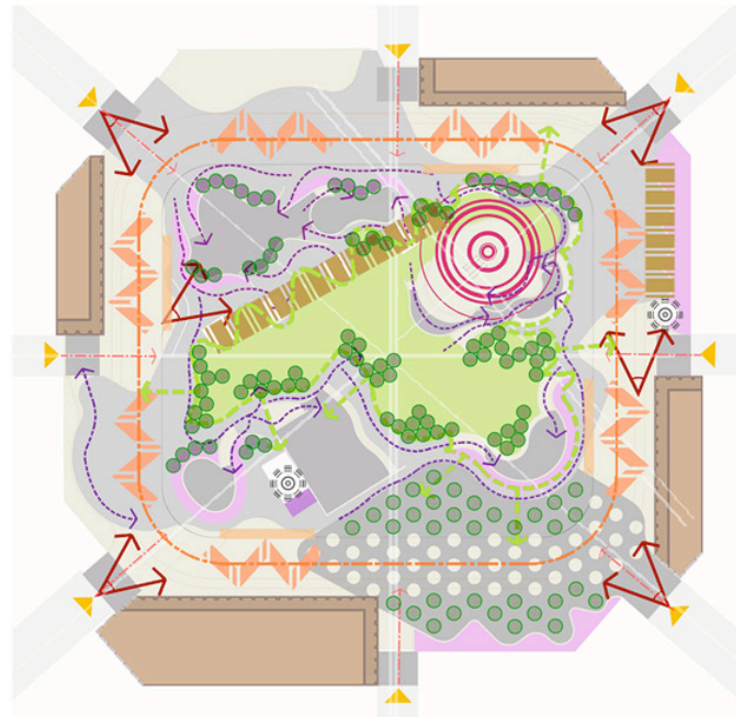
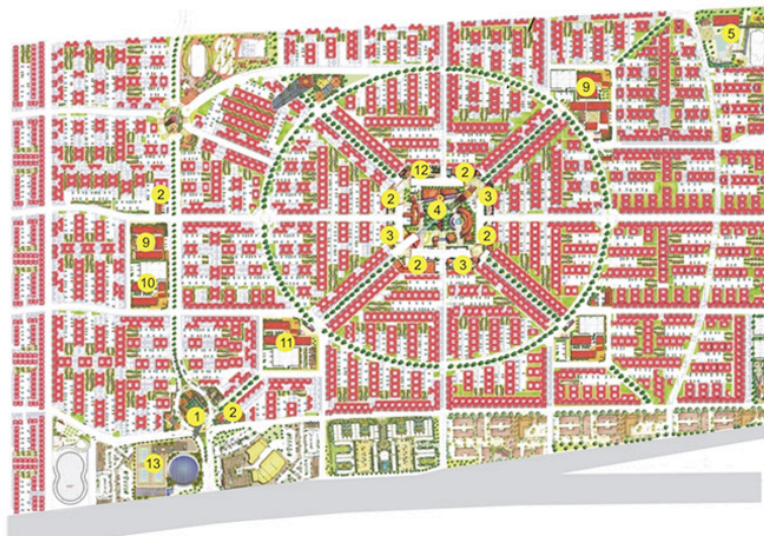


Imagen 76: Plaza de las Artes es el espacio central dentro de un desarrollo habitacional. Se ubicó estratégicamente para hacer el remate visual y urbano de las principales vialidades del conjunto.

Fuente: Archivo Estudio Lira, 2008.

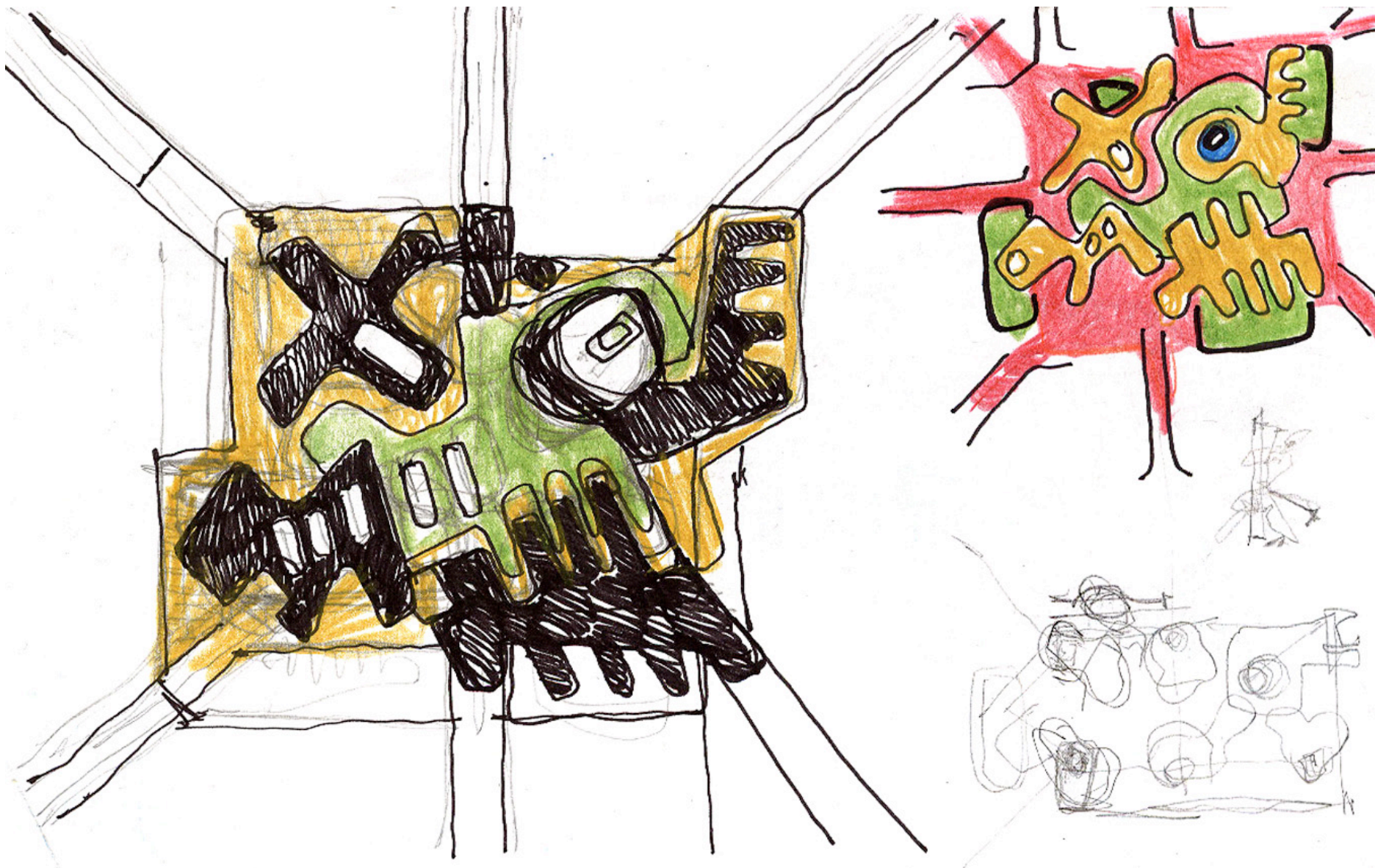


Imagen 77: En los dibujos iniciales para Plaza de las Artes se refleja la búsqueda formal de integrar un espacio fragmentado por los usos de suelo y la geometría urbana.

Fuente: Dibujo realizado por el autor. Archivo Estudio Lira.

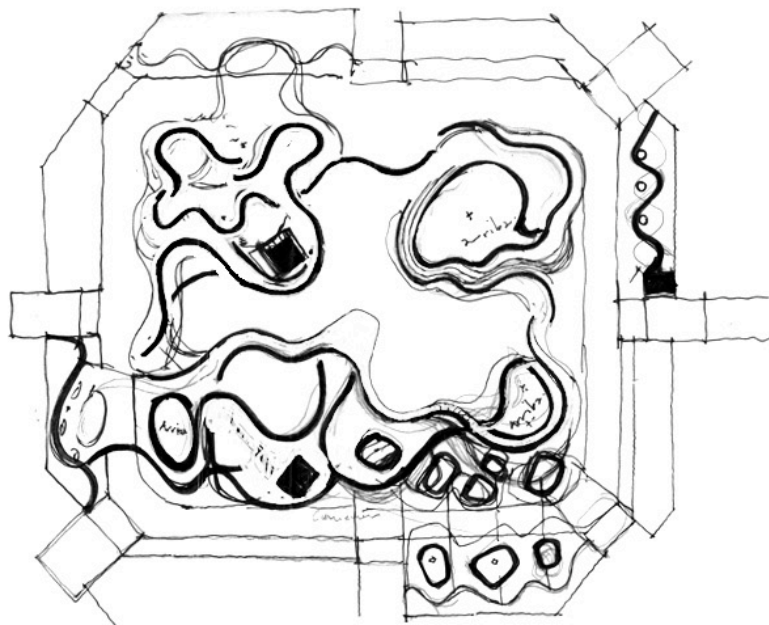
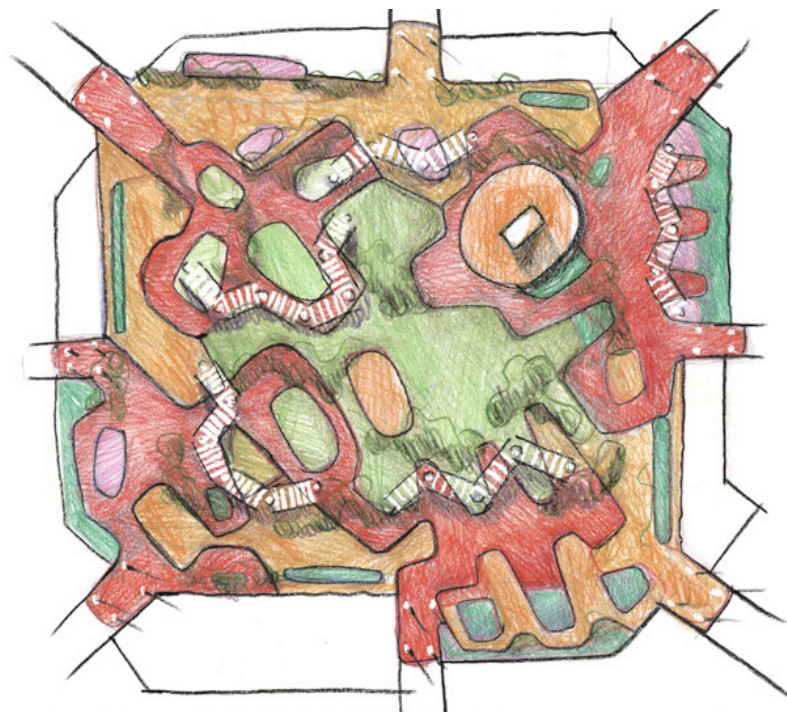
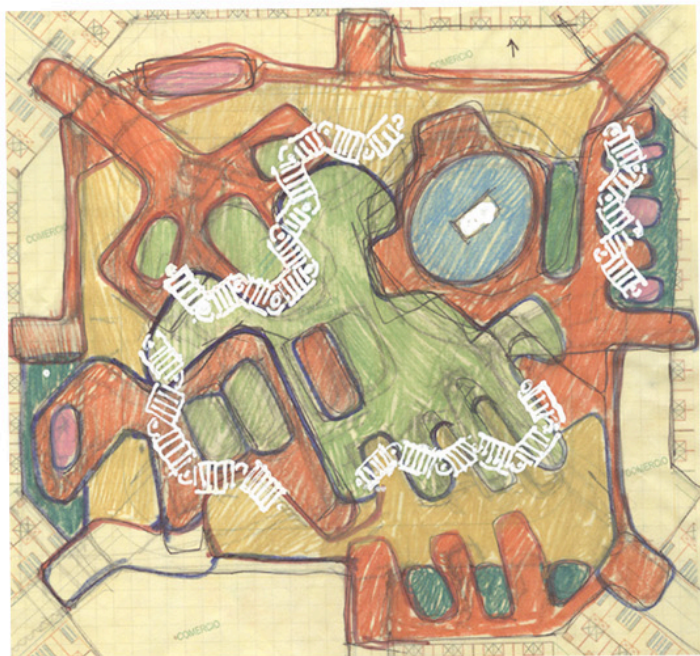


Imagen 78: Los dibujos iniciados siguieron evolucionando al nivel de croquis de acuerdo al análisis de la solución a los requerimientos del parque; las formas evolucionaron de acuerdo a la búsqueda plástica y a la solución de funcionamiento.

Fuente: Dibujo realizado por autor. Archivo Estudio Lira.

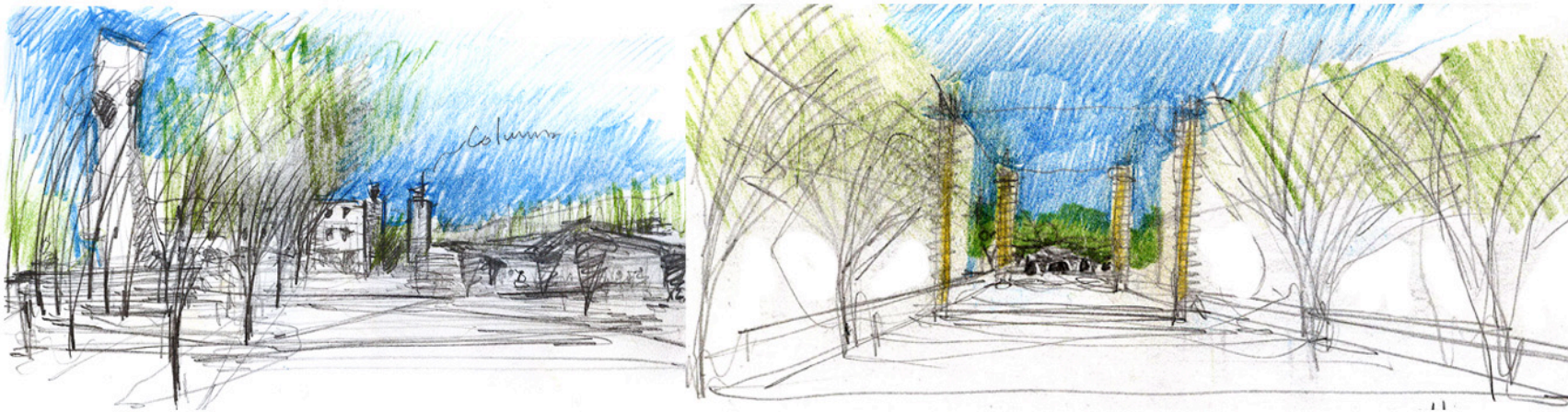


Imagen 79: El croquis en perspectiva expresa la esencia y las intenciones preliminares de los elementos del paisaje.

Fuente: Dibujo realizado por el autor. Archivo Estudio L.

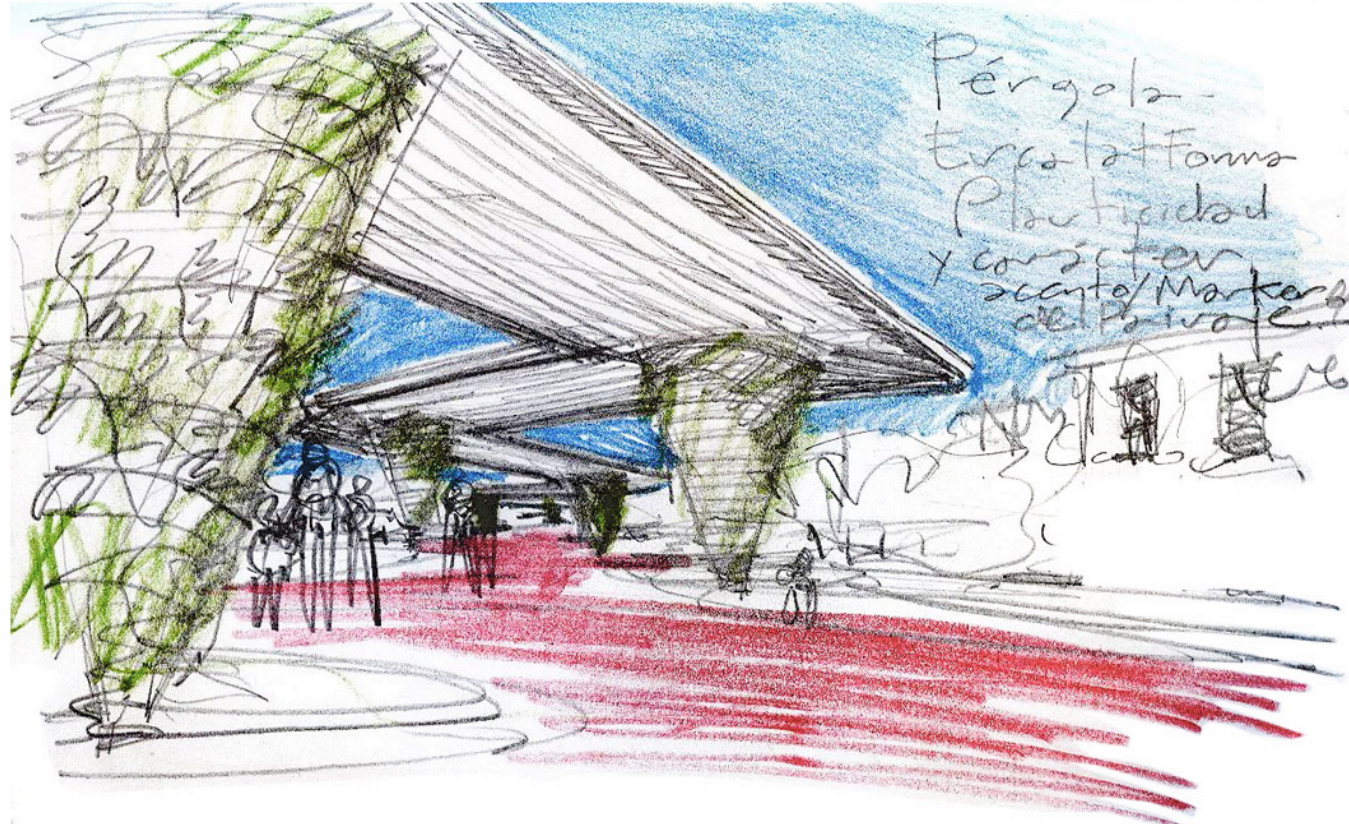




Imagen 80: El dibujo preliminar de Plaza de las Artes expresa ya de manera integral el tratamiento de pavimento, coberturas vegetales y hasta cubiertas y elementos de mobiliario. El valor cromático sugiere la funcionalidad del parque.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

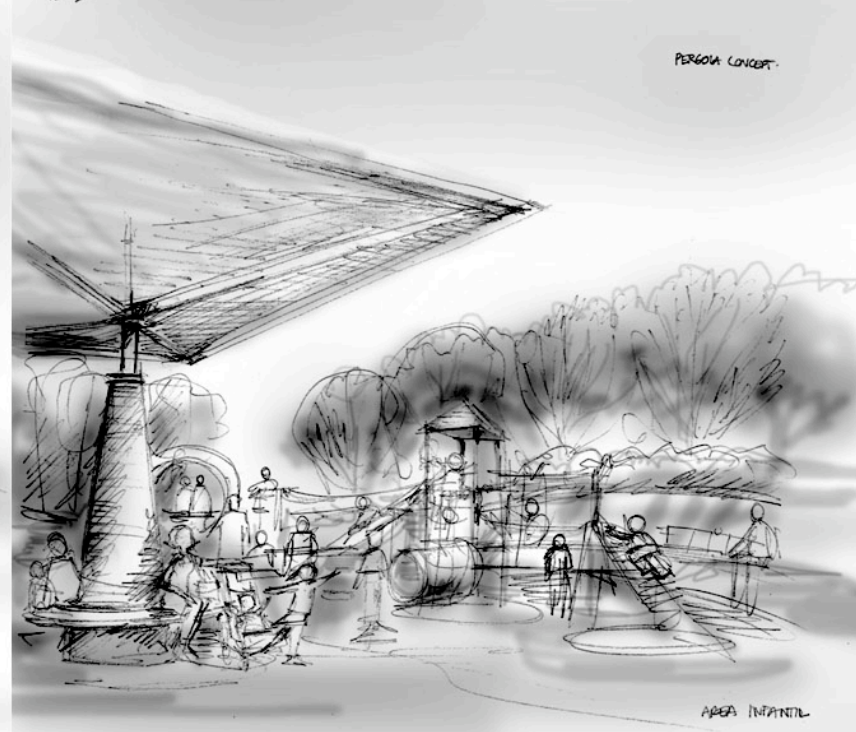


Imagen 81: Una definido el conce general del proyecto, dibujo de apur perspectivos nos pern una previa explorac visual del mismo.

Fuente: Archivo Estu Lira.



Imagen 82: El dibujo esta etapa del dis permiti3, adem3s de exploraci3n visual, ensayo y la propu para los usos del parq

Fuente: Archivo Estu Lira.



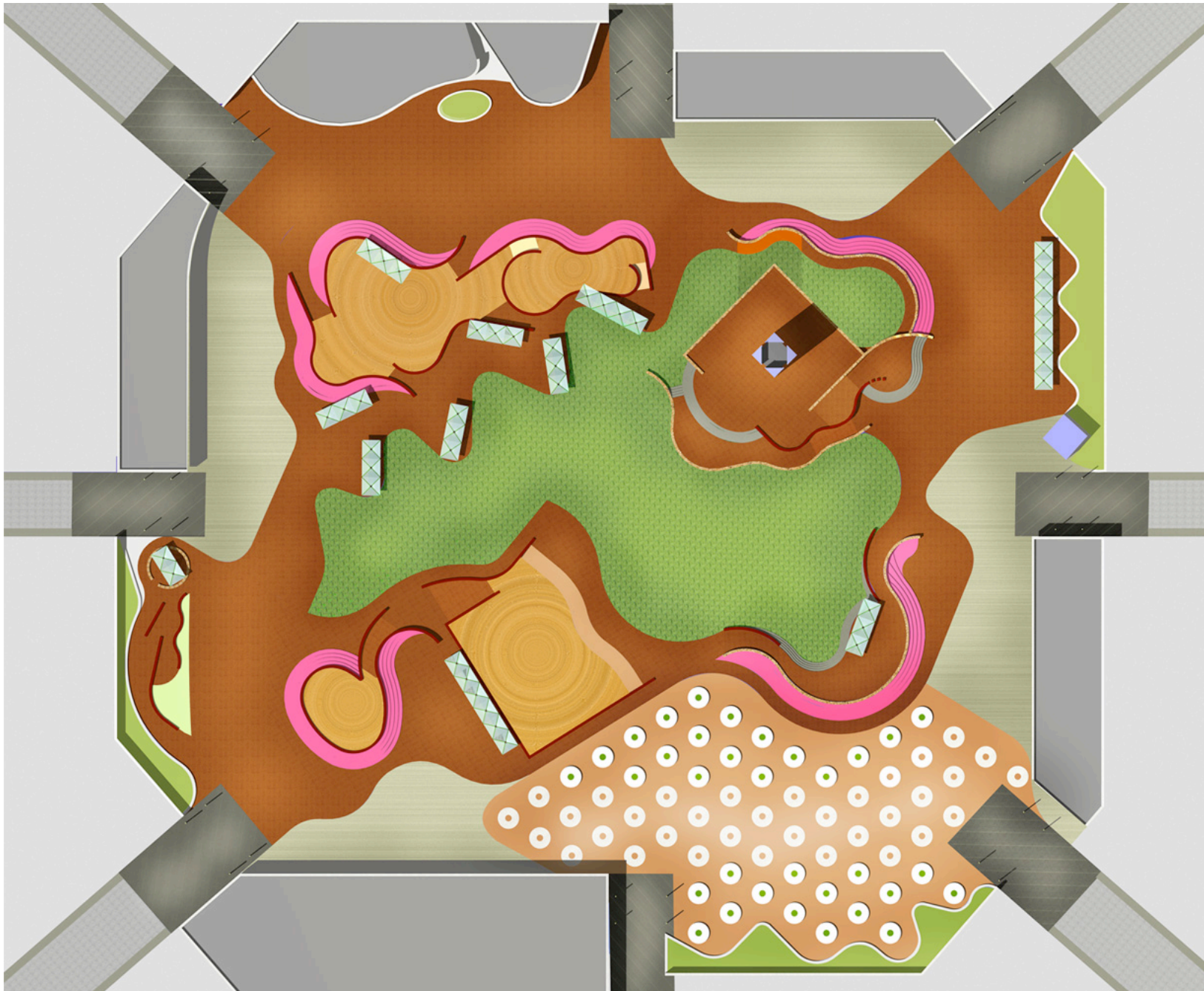
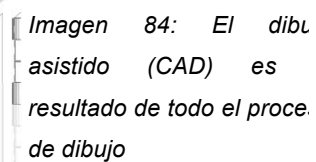


Imagen 83: El dibujo definitivo se expresa a través de una visualización previa de materiales en una representación visual.

Fuente: Archivo Estudio Lira



Las etapas del dibujo argumentaron los conceptos propuestos hasta llegar a un documento de construcción

Fuente: Archivo Estuc
Lira.

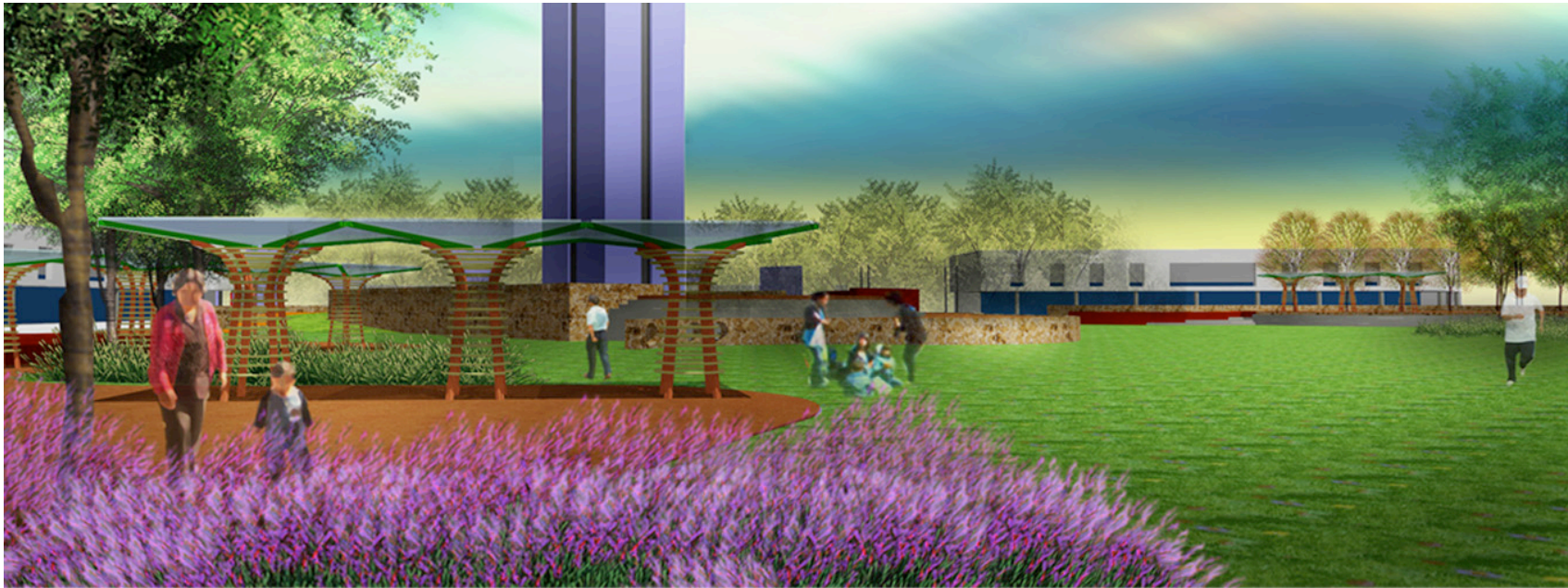


Imagen 85:
visualizaciones f
permiten al diseñador m
el proyecto de una m
más precisa al entendim

Fuente: Archivo Estudio



2.3 MÁS ALLÁ DEL PAPEL.

Como se ha mencionado, la revolución en los procesos de diseño ha rebasado todas las definiciones y metodologías convencionales del mismo y nos obliga a replantearnos uno de sus fundamentos: ¿la acción de dibujar -para diseñar- se tiene que referir y plasmar exclusivamente al papel? Pero, ¿cuál es el significado de éste para el dibujante?

En primera instancia, es de singular importancia el formato como soporte del diseño o el papel, pues aunque se tiene la posibilidad de mirar en una pantalla de dimensiones variadas e interactuar con el dibujo de muchas maneras (acercarse, alejarse, mirar a detalle, navegar en el espacio virtual), las personas requieren de certezas.

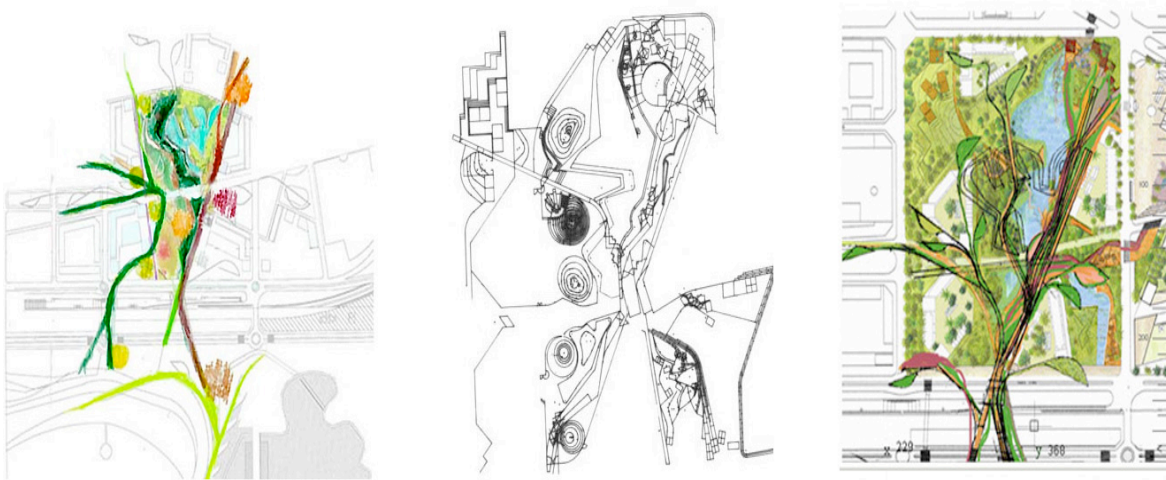


Imagen 86: La búsqueda de Miralles a través del dibujo. Parque diagonal sur.

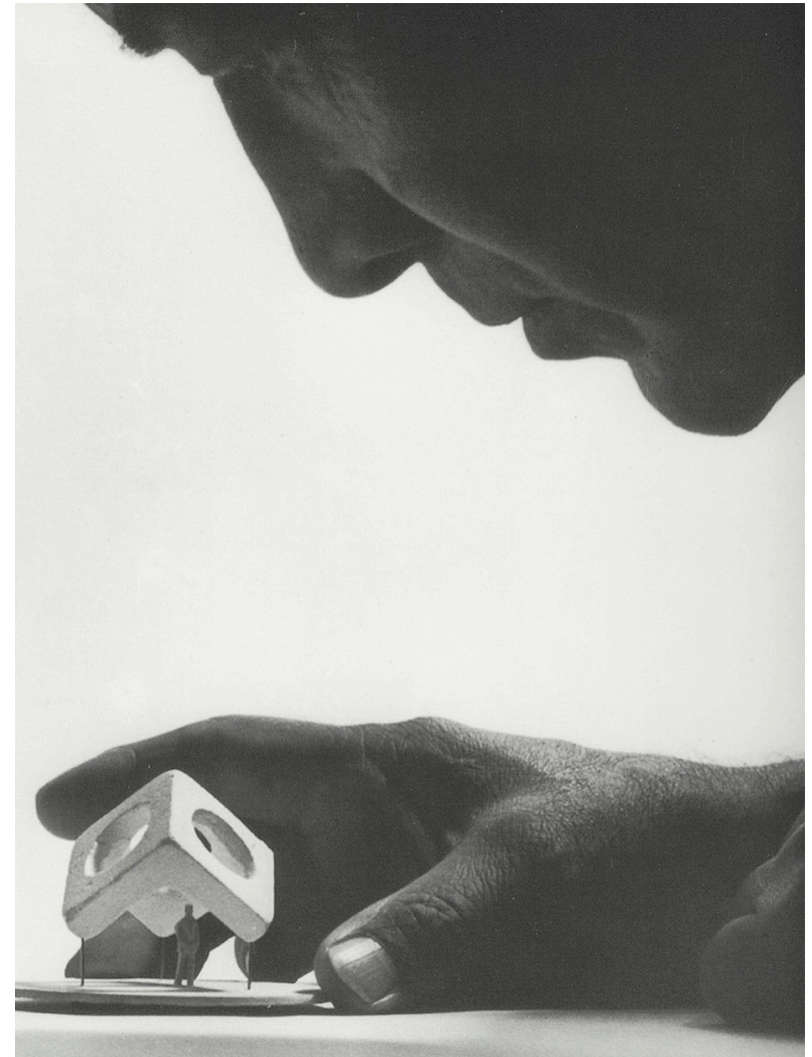
Fuente: pt.wikiarquitectura.com

Para esto, se debe recordar la seguridad que procura el manuscrito o borrador; tal es el caso, que siempre se solicita el proyecto impreso y muchas de las veces en maqueta, lo cual significa que aún lo virtual no es una garantía; se requiere de lo tangible pues no es posible asirse a la realidad.

Por otro lado, una de las bondades que la tecnología brinda al diseñador es el hecho de incrementar sus posibilidades de expresión para ampliar la definición y la velocidad del dibujo. Por ende, éste deja de ser solo una herramienta para transformarse en una actitud; es decir, el proceso interactivo genera aún más ideas, y entonces se puede plantear como recurso indispensable para el diseñador en la actualidad.

Imagen 87: La exploración sensible a través de la escultura, la pintura y el paisaje de Isamu Noguchi.

Fuente: pt.wikiarquitectura.com





Así, el dibujo ya no es sólo la acción de trazar un gesto en papel sino que también posibilita al diseñador a encontrar mejores ideas al incursionar en el terreno de la enseñanza, el dibujo puede ser reconocido como el camino para descubrir, asombrarte e imaginar.

Pero, ¿se puede enseñar a dibujar? Se dice que hay saberes que no pueden ser enseñados sino que han de ser transmitidos. En este aspecto, Enric Miralles, arquitecto y catedrático estaba de acuerdo, asegurando que para poder transmitir experiencia el alumno tiene que tener cierta madurez. Es por ello que Miralles azuzaba a sus alumnos enfáticamente:

Lo único que hace el arquitecto son dibujos. (...) No dibujas edificios, dibujas intenciones, intuiciones y alguna vez ideas, que van dando forma a los proyectos. Dibujar no es solo dibujar, es cortar, buscar, pegar, mezclar, amontonar, gritar, mirar...” (Zabalbeascoa, 2010)

Imagen 88: Andy Goldsworthy interactúa directamente con los elementos de la naturaleza.

Fuente: goldsworthy.cc.gla.ac.uk

Es posible mantener la convicción de aprender a diseñar dibujando, pues no sólo es necesario aprender a dibujar sino a reutilizar el dibujo como herramienta creativa; entenderlo como un proceso integral de recursos ilimitados como la imaginación; es decir, dibujar es parte de aprender, de descubrir y finalmente de expresar.

Se debe aclarar, que no es este un discurso en contra del avance de la tecnología, tampoco se pretende regresar al pasado; más bien la frase “más allá del papel” se refiere a ampliar la definición del dibujo como una forma sensible de interacción que posibilite al paisajista a tener el control y el manejo eficiente de los ilimitados recursos con los que ahora cuenta.

Por otro lado, la importancia del dibujo en el papel es la impronta de su realización, pues no siempre se tiene a la mano un ordenador, que no deja de ser una máquina cargada de emociones anticipadas, y que es incomparable con el encuentro del papel con su textura y el sentir el deslizamiento del lápiz, con emociones espontáneas, construidas y creadas en una persona única e irrepetible. El dibujo, ya sea en el plano virtual o el formato en papel en blanco, representa un acontecimiento de atrevimiento en donde mente y destreza motriz deben de ser capaz de expresar lo que ven y piensan.

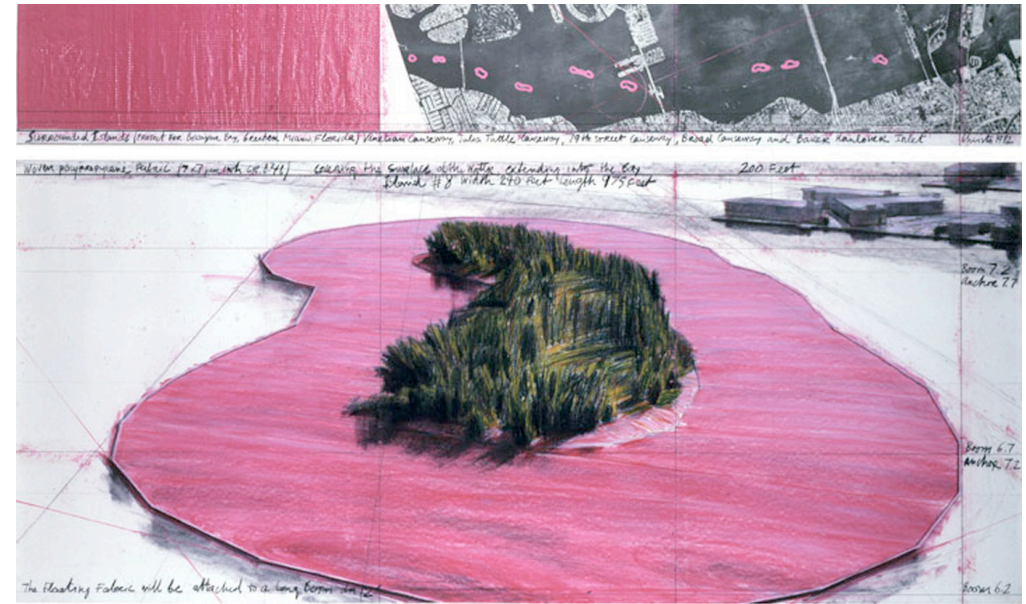


Imagen 89: El artista Christo explora sobre fotografías su intervención y su notable manejo de las escalas.

Fuente: iestyngruffudd.files.wordpress.com

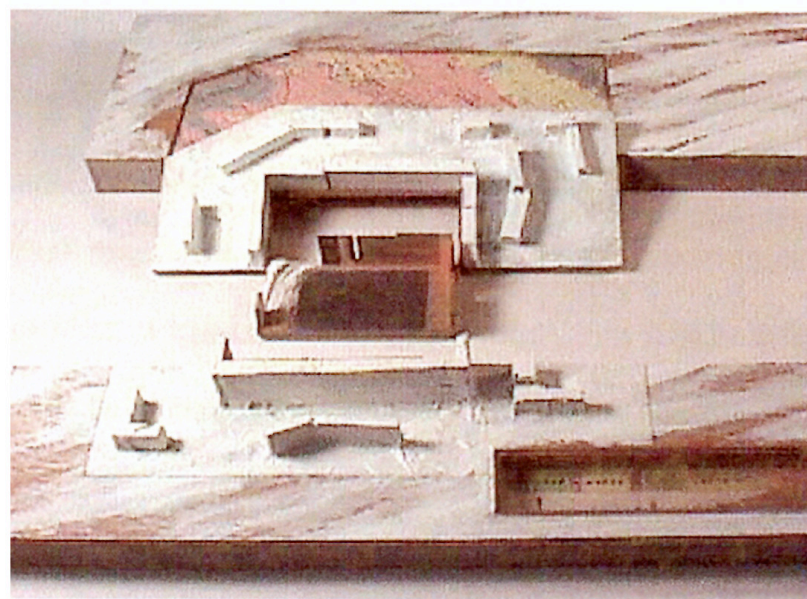
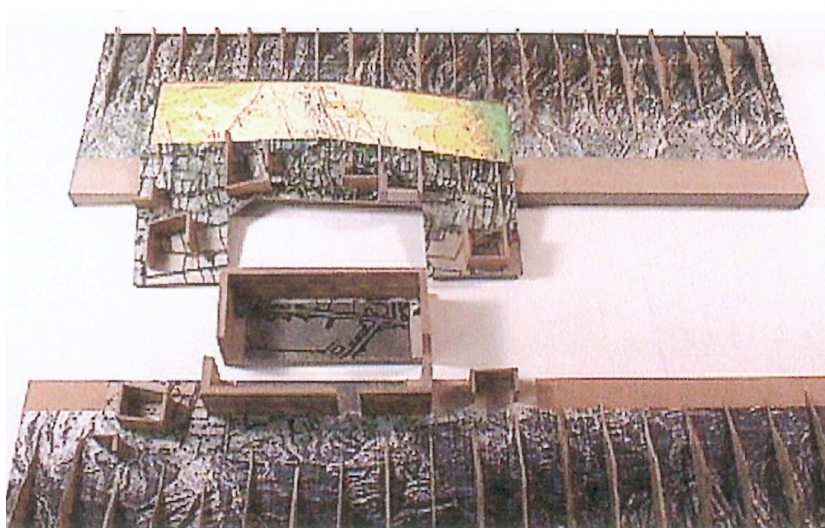
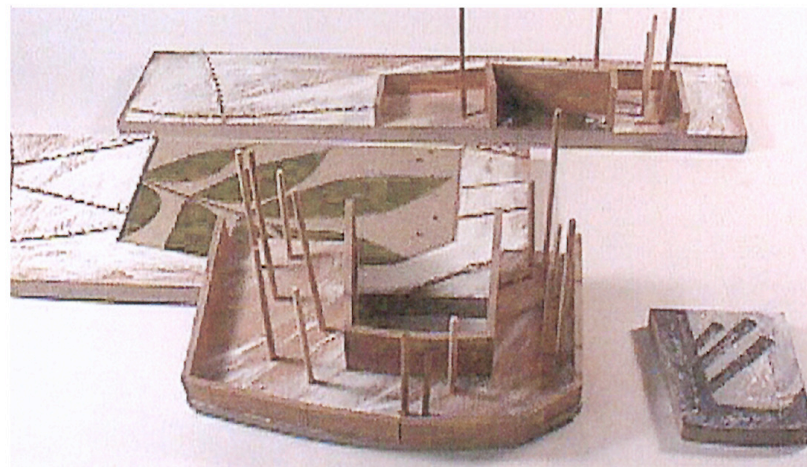
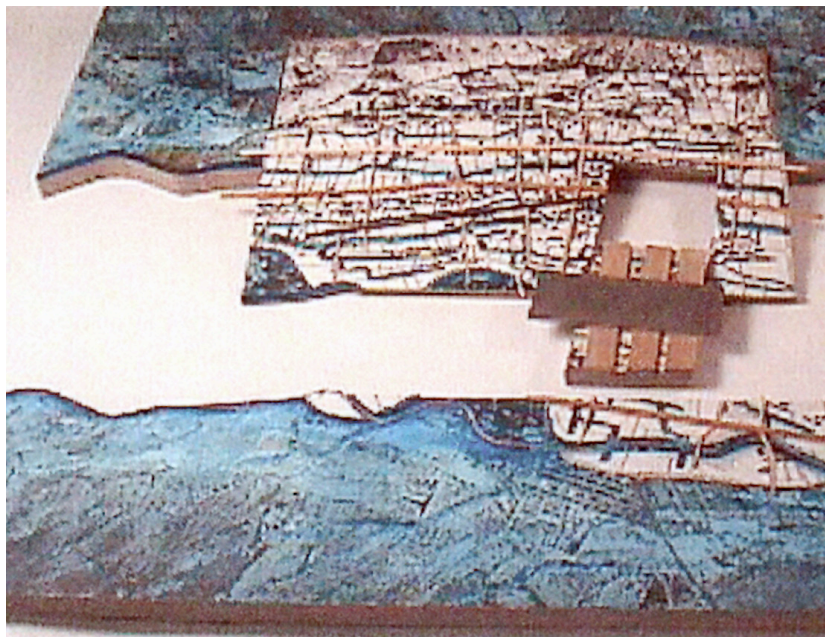


Imagen 90: Análisis de sitio. La paisajista Alma Dusolier explora el espacio a través de texturas y maquetas. (1999)

Fuente: Arq. Alma Luisa Dusolier



Imagen 91: Dinámicas alternativas de sensibilización para alumnos de Arquitectura de paisaje. (2011)

Fuente: Arq. Teru Quevedo



Imagen 92: Texturas de paisaje. La arquitecta Teru Quevedo sesiona con alumnos de Paisaje explorando el manejo sensible de texturas y formas.

Fuente: Arq. Teru Quevedo.

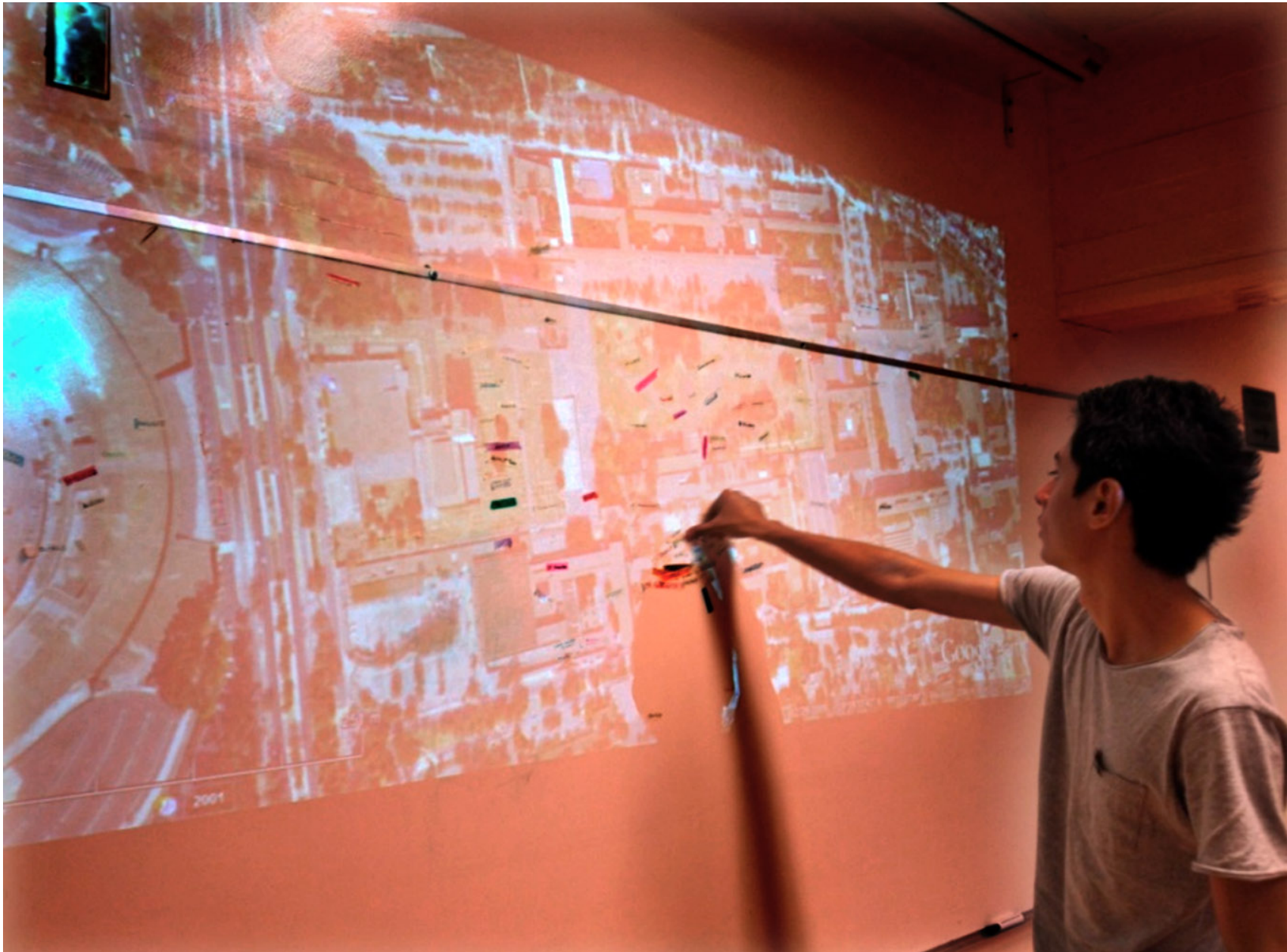


Imagen 93: Sobre una proyección de Ciudad Univesitaria, un alumno de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, identifica espacios de acuerdo a las cualidades que le asigna su propia memoria. (2013)

Fuente: Arq. Psj. Fabiola Pastor



Imagen 94: Diseñar a partir de la percepción ha sido una de las prerrogativas del taller de diseño para los alumnos de arquitectura de paisaje de la UNAM, F. Pastor concluye: “ A pesar de la preeminencia de lo visual debemos realizar el ejercicio de acercar el paisaje a nuestro cuerpo y una manera de hacerlo es reconociendo lo que de táctil, olfativo y gustativo contiene.

Fuente: Arq. Psj. Fabiola Pastor

I I I. Dibujar para descubrir

Ante el ojo del artista que dibuja, su riqueza y virtud radica en el hecho que nunca pierde su capacidad de asombro; es la parte sensible de lo humano que no se acostumbra a ver los objetos con normalidad, siempre está al descubrimiento de lo diferente, para él nada es igual. Es por esto, que en cuanto más se dibuja más descubre. Todo aquello que para las personas no artistas pasa al plano de lo cotidiano, el paisajista dibujante lo transforma sembrando una manera de ver diferente, acción que estremece al observador de esa imagen; aprende a observar lo invisible pero ésta lo modifica para hacerlo consiente de su realidad perdida, es ésta la importancia de la obra de arte, hacerla lo más humana posible.



Imagen 95: Xochimilco. Ilustraciones de los elementos más característicos del paisaje lacustre.

Fuente: Dibujos elaborados por Manuel Lira. Archivo Estudio Lira (1991)

3.1 LA ESCALA Y DELIMITACIÓN.

En el desarrollo de las civilizaciones, los individuos han procurado sus herramientas o sus prótesis de subsistencia, para lo cual, han aprendido a reconocerse en todas sus capacidades y habilidades. Así todos sus objetos de uso cotidiano han sido contruidos de acuerdo a su antropometría; es este el referente principal que constituye la importancia de la escala, pues debe definir sus dimensiones y distancias en cuanto sus espacios de acción.

Ahora bien, el hombre crea estos espacios ya que los que se le dan en el medio ambiente físico natural no tienen las características que requiere, no funcionan, y ¿en qué sentido son disfuncionales los espacios naturales? En primera instancia, no se adecuan a las características antropométricas, biológicas o psicológicas del usuario; o a las particularidades de las actividades que desarrolla; o a las características del medio ambiente humano al que pertenece el interesado (Mehl: 1).

La inherente necesidad del uso de la escala es esencial para el dibujante, para fines de representación en el hecho de ubicarse en el espacio, así puede tener las visuales que le interesan a efecto de llegar a un análisis permitiendo mirar en perspectiva las sensaciones que puedan transmitir las formas del dibujo surgido de su imaginario, con posibilidad de construirlo en el mundo real. A este nivel, únicamente se refiere a la escala humana con respecto a las dimensiones de los elementos o espacios constructivos, y a la relación existente entre éstos y el hombre.

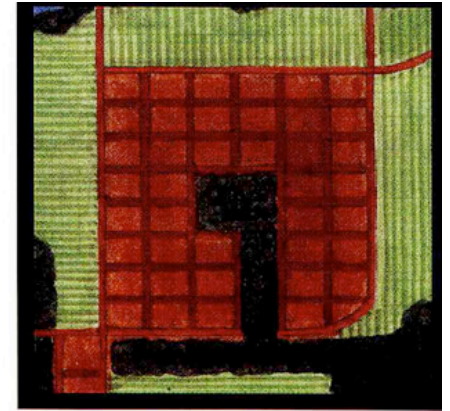
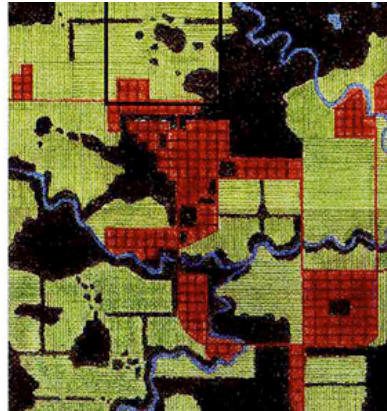
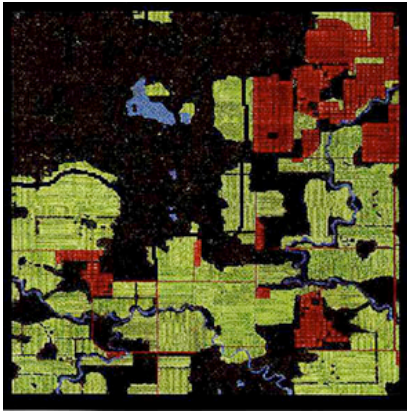


Imagen 96: El manejo de escalas macro, meso y micro espacio según Dramstad, Olson, y Forman.

Fuente: Landscape Ecology Principles in Landscape Architecture and Land-Use Planning, Harvard University (1996)

De esta manera las escalas son para el arquitecto paisajista parte de su lenguaje cotidiano, está en sus percepciones como algo inalienable y, que sin esto sería incomprensible la pertenencia de lo humano en el espacio. Así se puede referir a las escalas espaciales de acuerdo al uso y manejo de éste. Las escalas se clasifican en macro espacio, meso espacio y micro espacio.

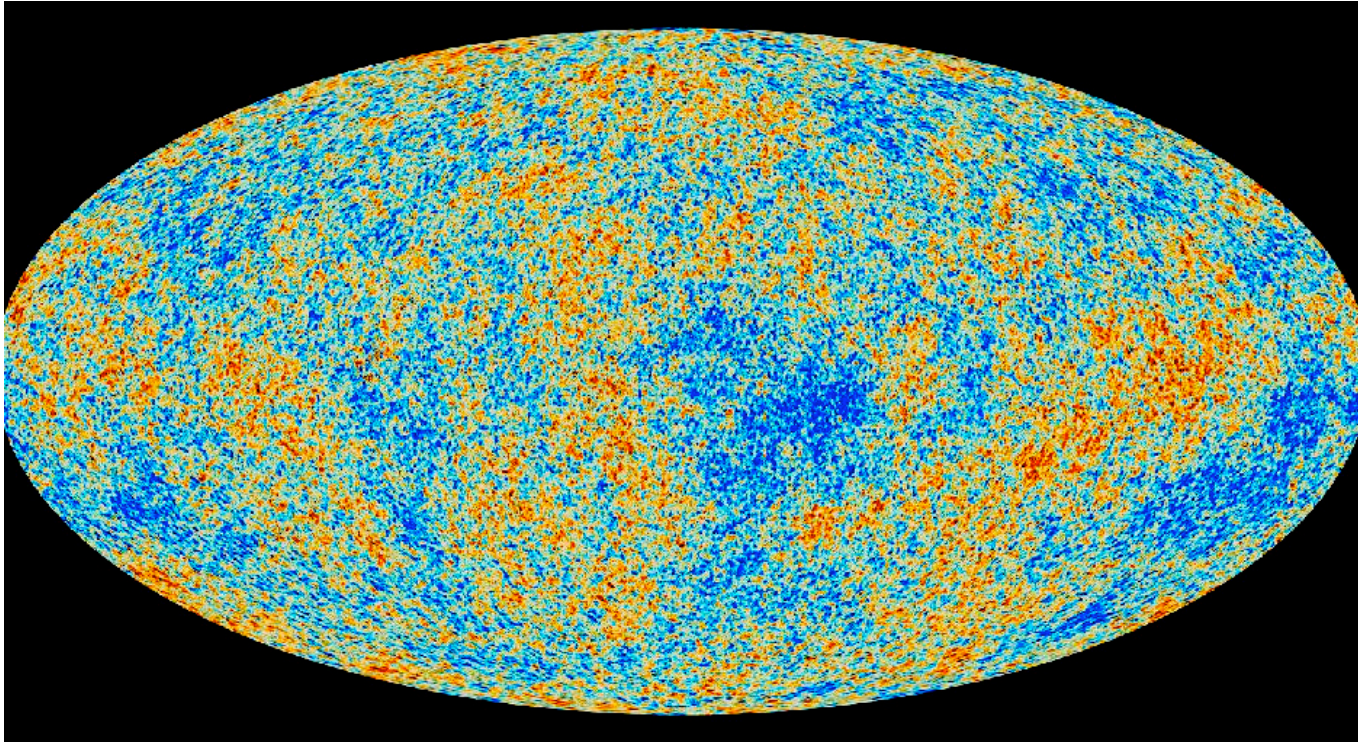


Imagen 97: Mapa del universo. Macro espacio.

Fuente: nasa.gov.

El ser humano pertenece al universo, el macro espacio con el que está relacionado le refiere una infinitud de significados, los cuales le han proporcionado conocimientos para el control de su propia subsistencia. De ahí la validez y trascendencia de la acción del hombre; su curiosidad por entender y explicarse todo y en este caso, su participación en un proceso inmensamente complejo, resultado de la relación que mantiene con el universo para transformar su ámbito.

Por su parte, el meso espacio es donde la vida humana proyecta su capacidad de conocer y transformar las condicionantes que afectan directamente su presencia. El propósito humano radica en lo más elemental que es su supervivencia biológica, hasta su necesidad imperante por conocer la razón de ser de todo lo que existe.

Hombre y naturaleza son los elementos fundamentales de la transformación, ambos activos y pasivos, en permanente interacción en busca de un equilibrio que beneficie a uno de ellos y que no destruya al otro. La naturaleza posee su propia dirección y es indiferente en sí misma al destino del hombre; éste por el contrario, busca una dirección y utiliza todos los recursos a su alcance para obtener medios de vida, medios habitables y recursos para encontrar su lugar en el universo (Saldarriaga 1981:22).

Del permanente conflicto entre lo humano y la naturaleza se tendrá que definir las condiciones emergentes de cada sociedad, hasta comprometerse con las bases de lo ambiental en la búsqueda de un futuro que garantice una calidad de vida honorable para la humanidad.



Imagen 98: El modular. Le Corbusier reinterpretó el concepto manierista en el que el hombre es la medida del todo.

Fuente: flickr.com

En el micro espacio intervienen los principios fundamentales para la vida, pues es un sistema ecológico dentro del ámbito de lo viviente por lo que es más limitado, tanto espacial como temporalmente. En éste se procesan y se transforman las sustancias químicas, biológicas y físicas básicas para la creación y desarrollo del mismo; la energía lumínica cumple su papel fundamental para nutrir las células vegetales o animales, para establecer ciclos productores y reproductores y consumidores, se van creando interdependencias entre los diferentes sistemas completos y complejos.

La genética transmite la capacidad de sobrevivir a las generaciones que emergen, mientras que las generaciones que acaban, se incorporan al ciclo en forma de desintegración regenerativa; no hay desperdicio. La destrucción es naturalmente aceptada por el sistema como una parte de la regla de juego (Saldarriaga 1981: 23).

Es a partir de este micro cosmos del que depende la vida, y que es imperceptible para el ojo humano; y que, sin embargo, se puede comprender a partir del uso de instrumentos. Se podría ubicar a nivel celular y, es aquí, en donde se producen todas las

cadena trófica que le proporcionan sustento a la humanidad, por lo que se debería de aprender de la naturaleza su proceso regenerativo y hasta de sustentabilidad.

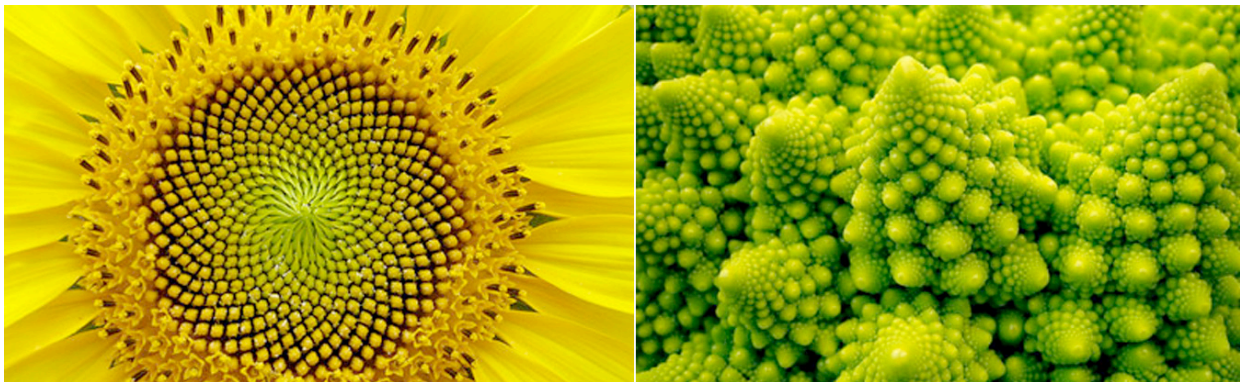


Imagen 99: La observación de la naturaleza a nivel microscópico deja al descubierto su geometría fractal.

Fuente: vitaminagrafica.wordpress.com

A partir de esta condición, el paisajista delimita sus escalas de intervención a dimensiones territoriales de acuerdo a sus necesidades cosmogónicas, pues necesita identificar factores naturales y sociales para proponer acciones a llevar a cabo en los paisajes, entonces define las siguientes escalas: regional ambiental, urbano paisajística, arquitectónica paisajística y constructiva.

En el primer tipo de escala, el arquitecto paisajista tiene la posibilidad de analizar la dimensión ambiental para integrar paisaje y proyecto; es decir, prefigurar el paisaje como un insumo que presente sus características geográficas. A este nivel se pueden identificar; relieves, mosaicos vegetales, texturas, agua. Todos estos elementos representan parámetros generadores de cambios y de los impactos en cuanto a su estado actual de los ecosistemas; es de esta manera cómo la escala regional puede incidir en escalas menores para mejorar los entornos, ya que permite la planificación y gestión de grandes extensiones territoriales para su buen funcionamiento ecosistémico.

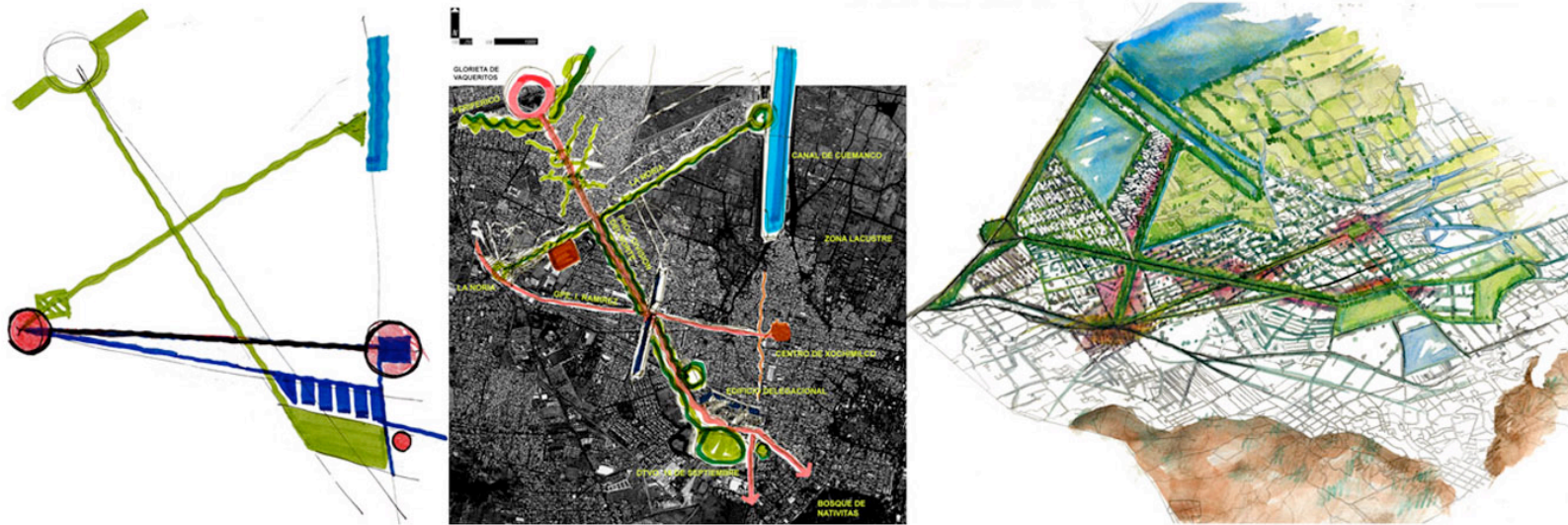


Imagen 100: Concepto para el Conector urbano, División del Norte-Xochimilco.

Fuente: Archivo Estudio Lira (2002)

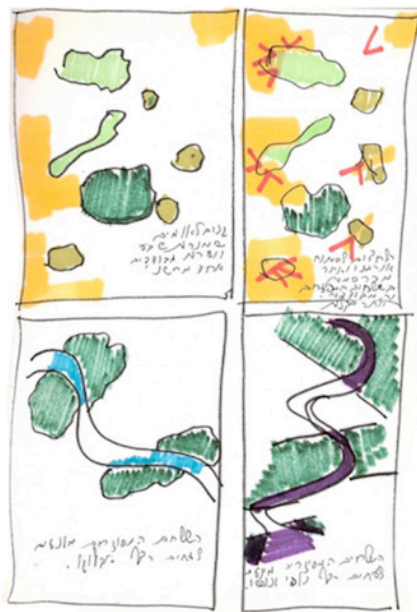


Imagen 101 : Shlc Aronson, Esbozo de un F Nacional para Construcción, Desarrollo Conservación, (2005). paisajista israelí Aronson a través de sus croquis mar de manera magistral, escala de un plan mae que abarca el territorio todo un país.

Fuente: s-aronson.co.il

En la escala urbana, el paisaje se reformula con un entorno construido sobre un escenario natural en donde los límites de uno con otro se diluyen, lo urbano como un nuevo concepto, lo natural se antropiza generándose una nueva topografía construida. En este referente, lo que priva es el pensamiento colectivo; se procura, el propósito de un espacio común dotado de los servicios más necesarios: vivienda, trabajo, recreación y circulación; esta última caracterizada por la movilidad de las personas, tiene que ver con el tiempo de recorrido de la ciudad a pie o en vehículo, en una predisposición psicológica para aceptar el tiempo de traslado de un lugar a otro. Aquí, los espacios públicos son los paisajes principales de atracción por lo que representan las piezas estructurantes de la ciudad, en la que debe existir una continuidad urbana en cuanto a permeabilidad, accesibilidad y seguridad.

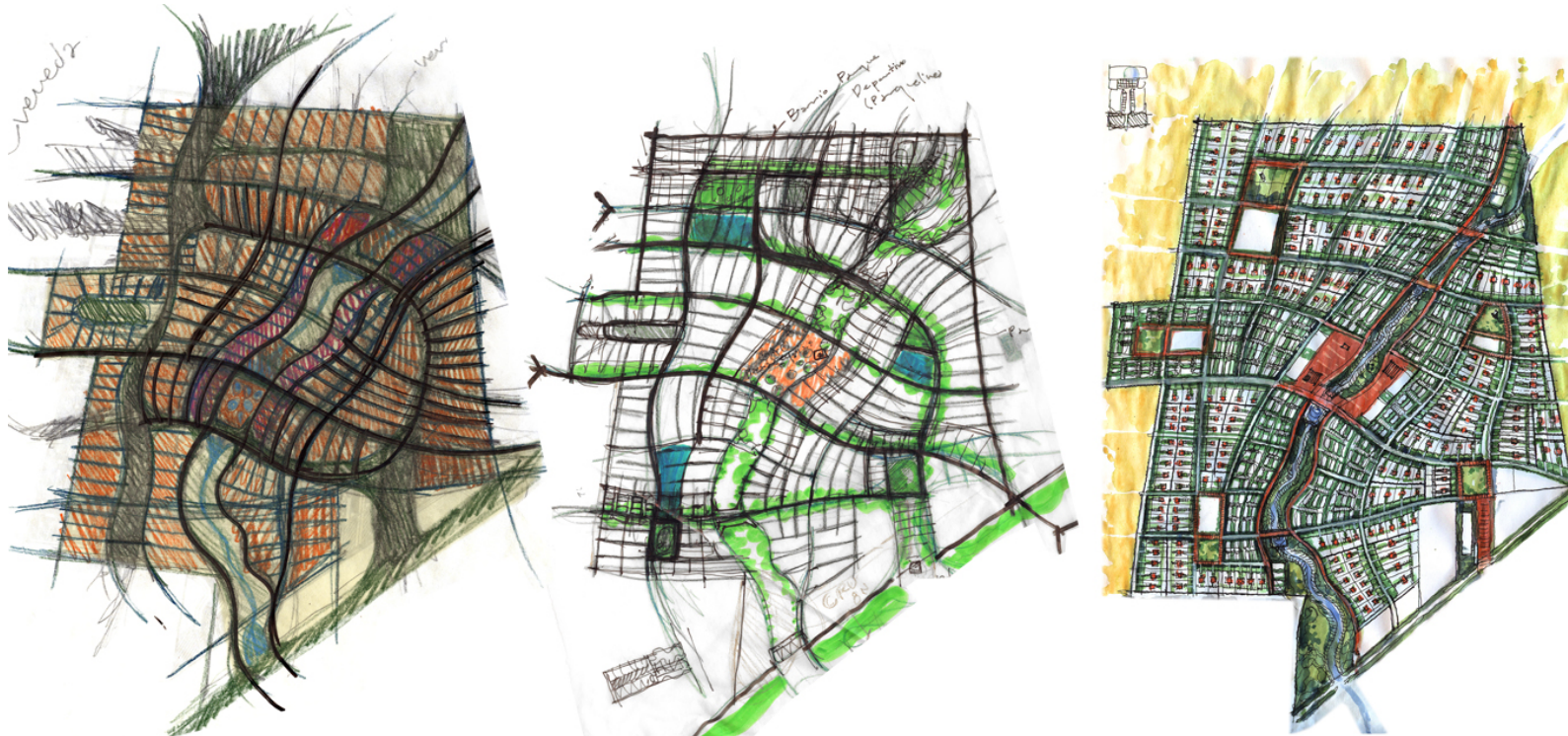


Imagen 102: Esquemas urbanos paisajísticos para el desarrollo La Noria, en Zumpango Estado de México (2011).

El manejo de la escala permitió incluir la estructura de espacios abiertos como un factor primordial desde la fase de planeación del proyecto.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

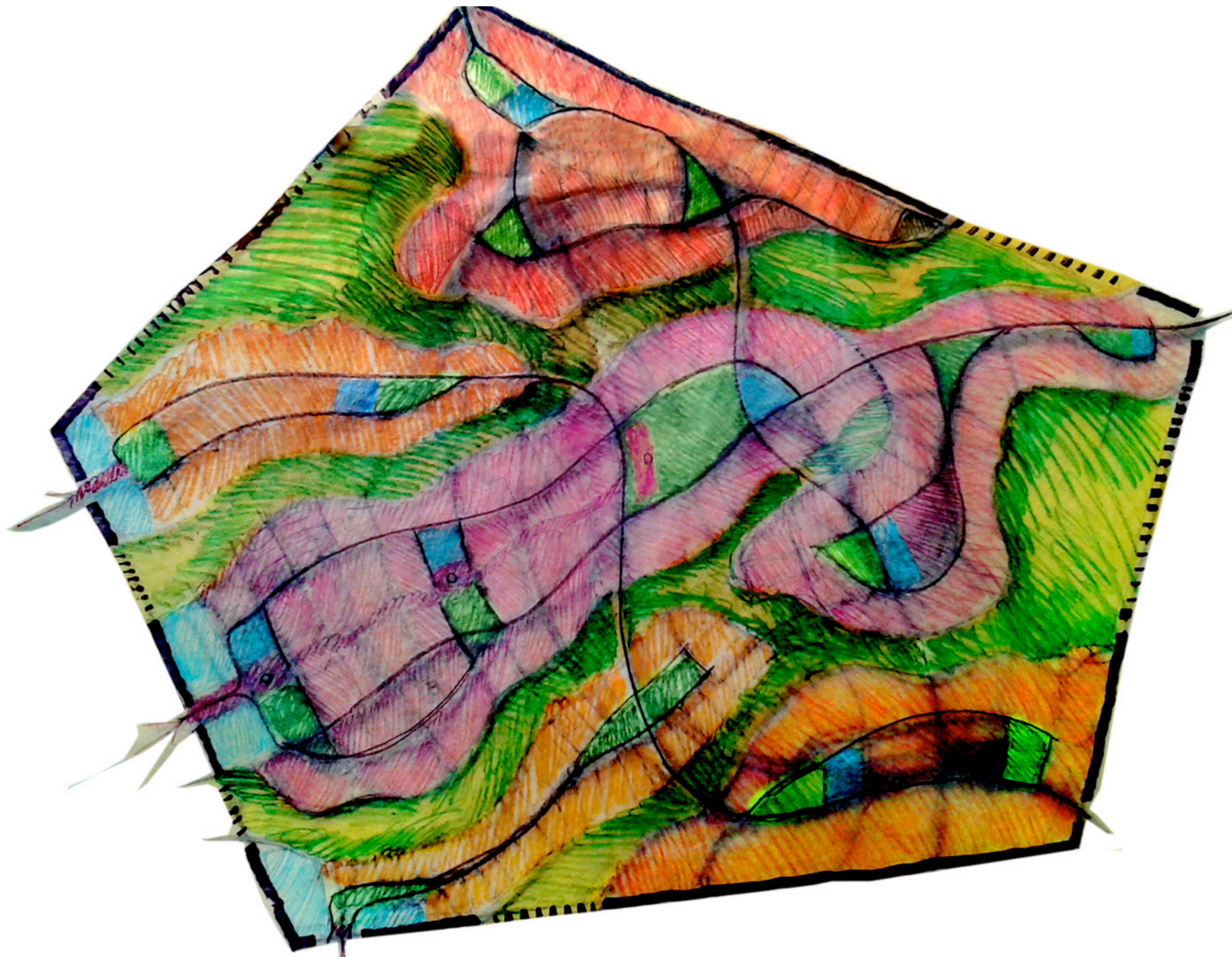


Imagen 103: Desarrollo Aniká, croquis de conjunto. (2010). Bosquejos de la planeación de un desarrollo de vivienda a partir de la disposición de los pliegues de las cañadas y la naturaleza del lugar.

Fuente: Archivo GDU / Estudio Lira.



Imagen 104: Concepto de jardín. En el vano de una ventana se mira desde el interior los diferentes planos de ambientación con la vegetación propuestos en el exterior.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

apropiado donde se apoya en las dimensiones humanas, los espacios son diseñados de acuerdo a sus proporciones, lo cual le procura confort psicológico y ambiental, es decir, intimidad y cobijo. A este respecto, se puede decir que a este nivel, es el umbral paisajístico que define a la escala arquitectónica, una arquitectura del diseño del vacío que se integra al paisaje urbano, dotado de una identidad conceptual

La escala arquitectónica paisajística permite definir umbrales de privacidad entre el interior de los edificios hasta lo urbano, se integran al espacio público y privado en comunión con el paisaje, en este espacio es posible definirlo como punto focal en la escala urbana, un hito con posibilidad de mitigar un problema ambiental, mejorando las condiciones a nivel de un microclimas, es el lugar

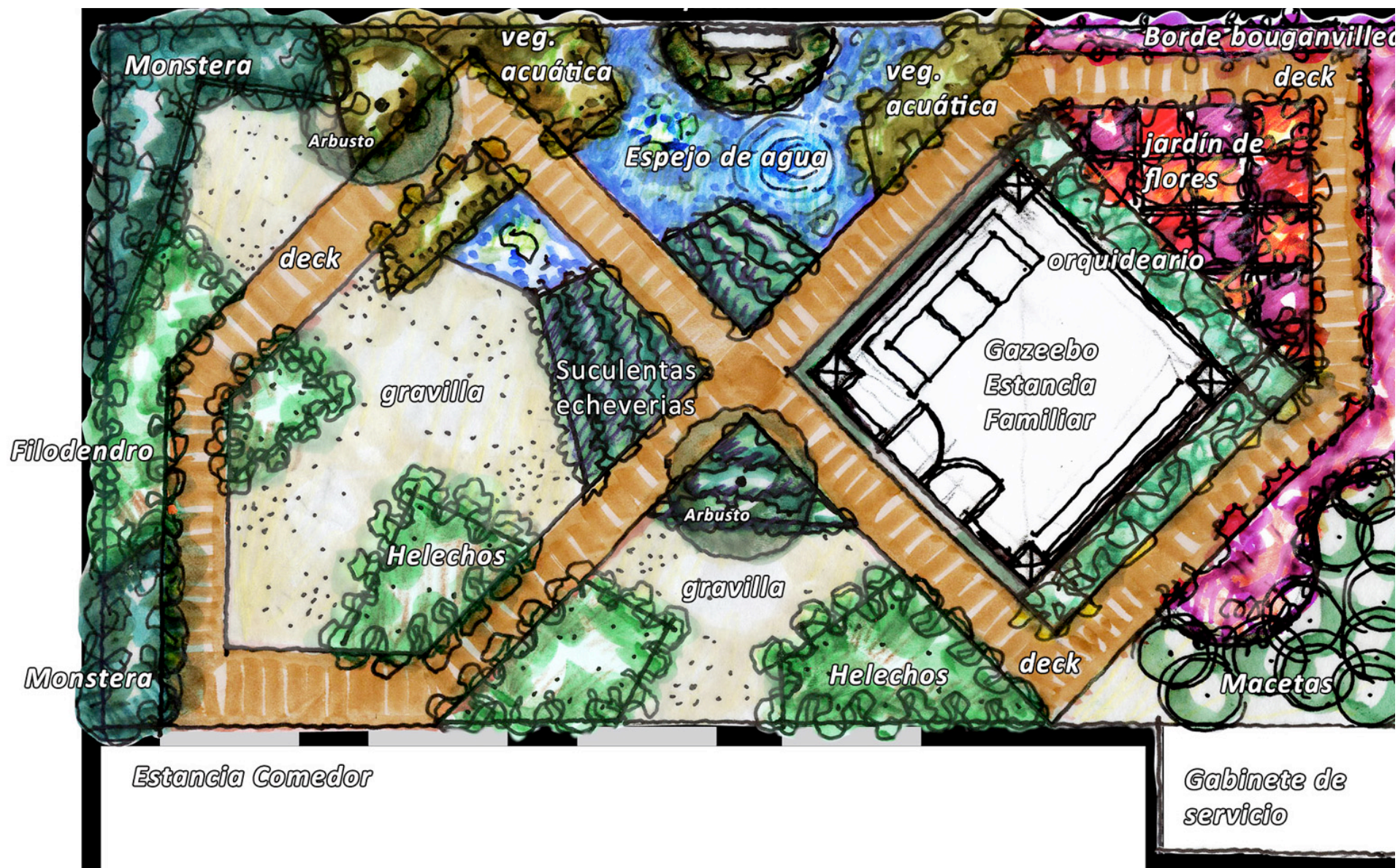
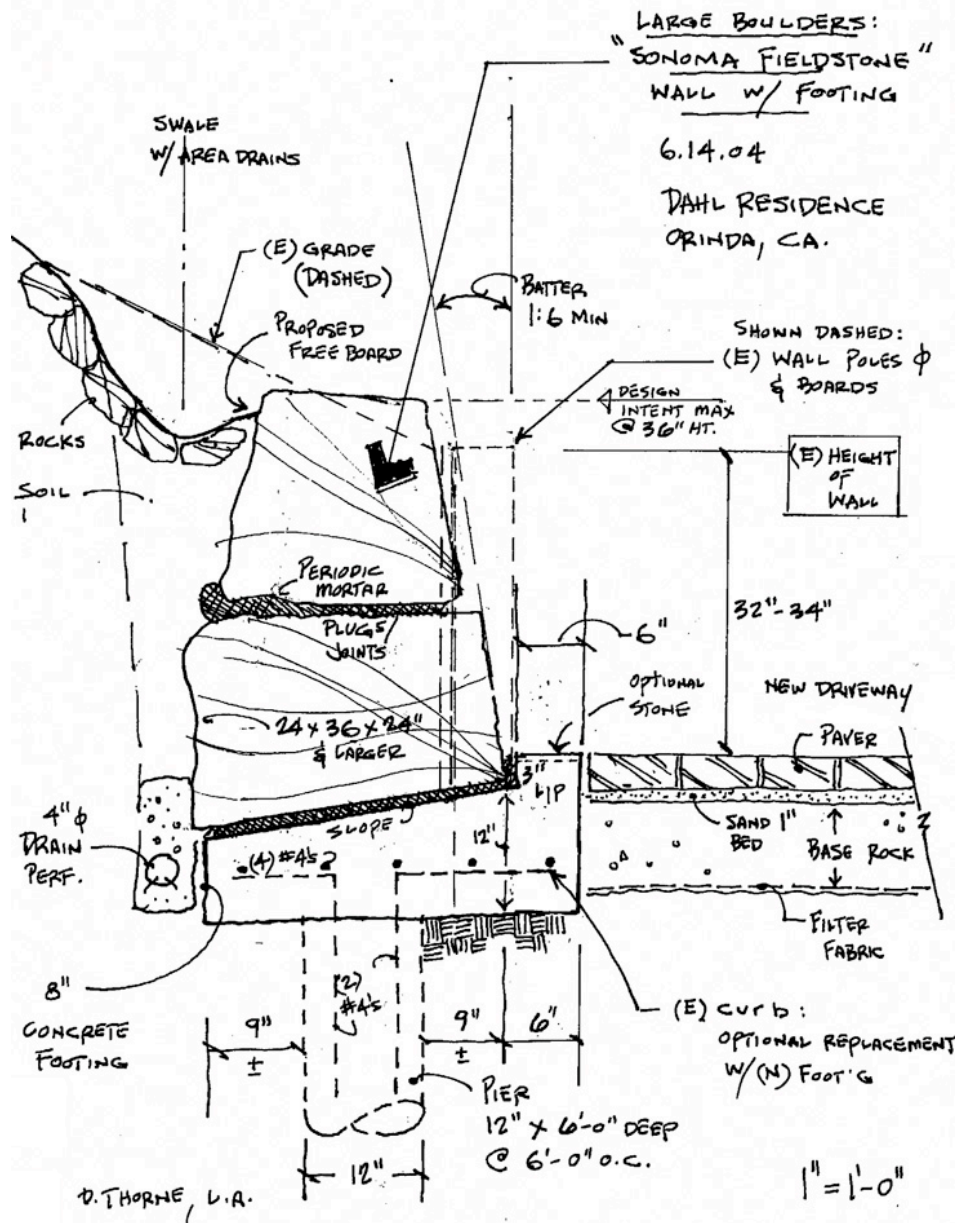


Imagen 105: Jardín Interlomas. (2010). El recorrido del jardín es una secuencia de percepciones a través del uso de la vegetación y las texturas

Fuente: Archivo Estudio Lira.



La escala constructiva se refiere a la delimitación de los espacios en el plano del paisaje se enfatiza a los sitios relacionados directamente con las dimensiones antropométricas de las personas. Lo hacen sentir cómodo con el dominio espacial de su fase cercana, su vista es capaz de percibir los detalles de funcionamiento de los objetos más cercanos a él, éstos pueden ser: corredores, patios comunes, jardines, portales y el mobiliario correspondiente al concepto paisajístico definido para determinado objetivo.

Imagen 106 : David Thorne , detalle constructivo para muro de contención.
 El dibujo establece una solución técnica a un muro de contención y una canaleta a la vez manifiesta la propuesta estética del uso los materiales.
 Fuente: clearybros.com

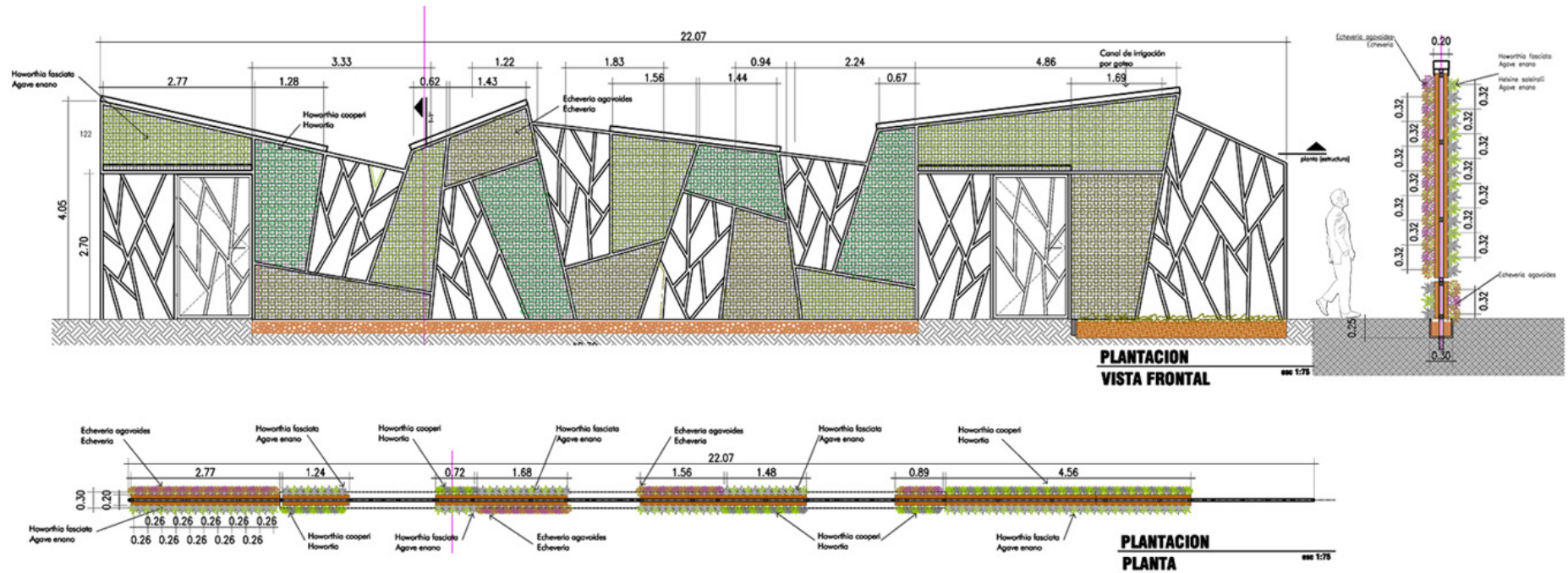
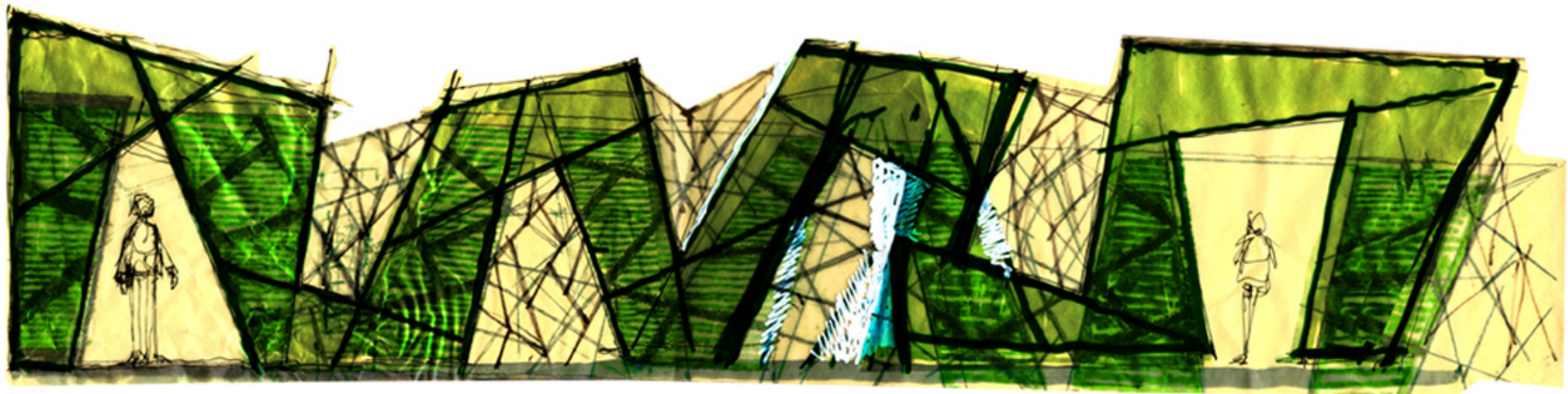


Imagen 107: Muro verde Celosía (2012). Desde el primer croquis se integran estructura, vegetación, funcionamiento y operación al diseño de un jardín vertical.

Fuente: Archivo Estudio Lira

En esta misma dinámica, deberán sentarse las bases para la formación de los paisajistas en su conocimiento de los sistemas complejos en el cual se desarrolla la vida, para transmitirlo a través de propuestas de paisaje. Se podría preguntar ¿quién no ha dibujado el espacio cósmico con su cielo y estrellas? Y con respecto al micro espacio ha sido tarea fundamental del dibujo científico al que no se le puede negar su calidad de paisaje.

Para el paisajista, el límite no es algo que se precisa con una línea o con una envolvente, es la manera de delimitar y comprender el grado de intervención, es también, la definición de bordes considerados para la integración espacial que puede acompañar el área a intervenir. Es por esta razón que la primera misión del diseñador será la de descubrir el lugar. La arquitectura de paisaje se expresa en un rango de escalas, percibidas de manera muy diferente por un diseñador especializado, pues van desde una escala que es imposible de ver por el ojo humano para visualizar en la totalidad, hasta un punto de vista cotidiano pero el cual es interpretado de muchas maneras relacionadas siempre con la proporción humana.

Es imprescindible llevar el manejo de la escala e instaurar límites y fronteras. La humanidad, siempre ha tenido necesidad de establecer fronteras para tener el dominio y control del espacio donde habita, de esta forma construye sus espacios proxémicos, desde sus fases íntimas hasta las más lejanas. Un ejemplo de estos límites es la interfase, término acuñado por la Maestra Carmen Ramírez; es este espacio que es, al mismo tiempo, afuera y adentro, en una calle es la fachada que por su tipología caracteriza el sitio.

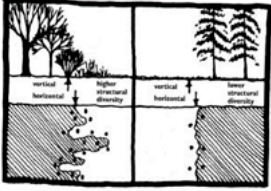
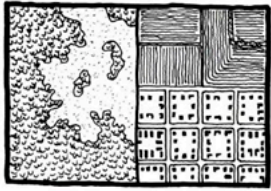
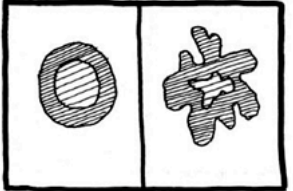
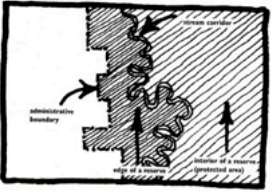
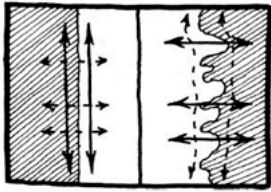
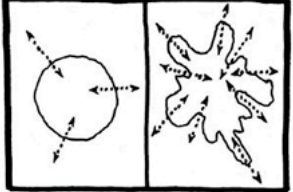
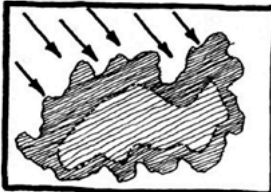
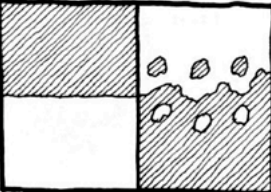
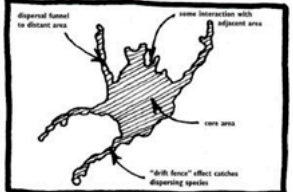
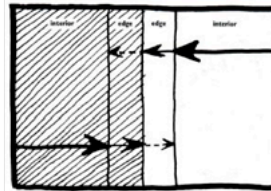
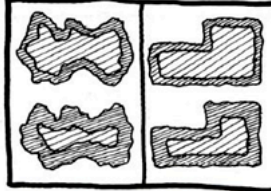
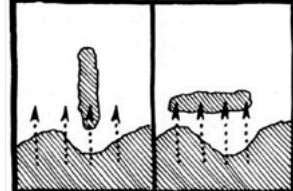
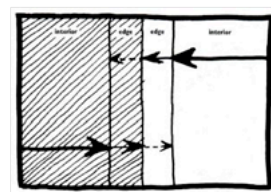
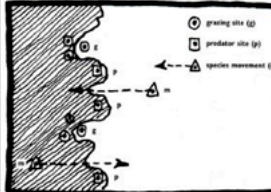
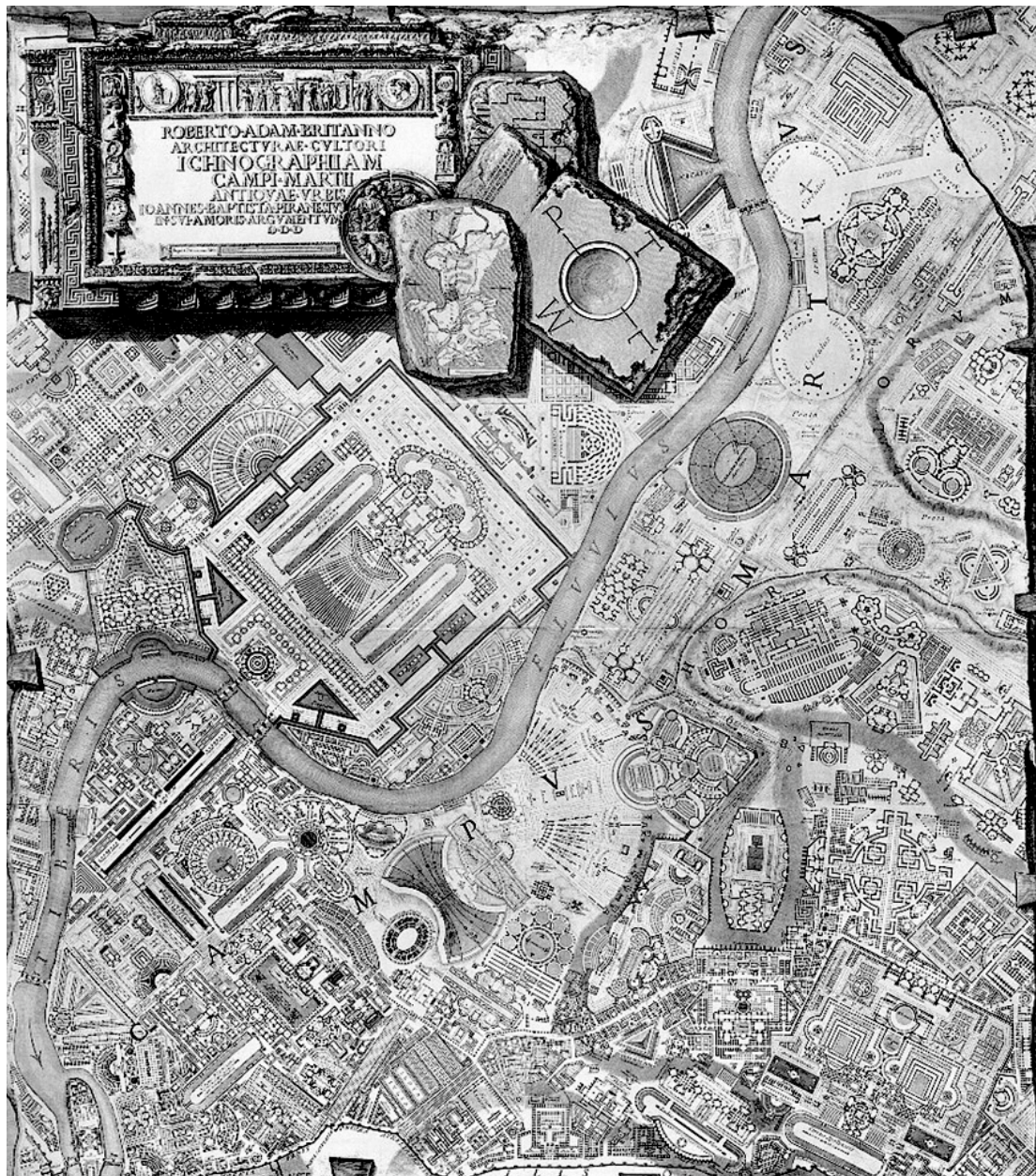
Clasificación de límites y bordes		
Por su estructura	Límites continuos o complejos	Forma general continua o compleja
 <p>Estructura del borde</p>	 <p>Límites naturales y humanos</p>	 <p>Borde y Especies internas</p>
 <p>De borde ancho</p>	 <p>Límite lineo y curvilineo</p>	 <p>Interacción con el entorno</p>
 <p>Límite administrativo Y ecológico natural</p>	 <p>Límites duros y suavizados</p>	 <p>Ecológicamente "óptimo"</p>
 <p>Función de filtro</p>	 <p>Anchura y curvilinealidad del límite</p>	 <p>Forma y orientación</p>
 <p>Borde abrupto</p>	 <p>Límites Entrantes y salientes</p>	

Imagen 108: Límites e interfases según Dramstad, Olson, y Forman. Los autores clasifican diferentes tipos de bordes e interfases para asistir al diseñador a la delimitación e identificación de los límites de su área de intervención.

Fuente: (Dramstad, Olson y Foreman, 1996: 28-32.



3.2 EL ESPACIO COMO UN PALIMPSESTO.

El palimpsesto es entendido literalmente como un manuscrito en el que aún se aprecia una escritura anterior desvanecida. Antiguamente era posible borrar y reescribir sobre él, en la actualidad es un objeto de estudio en el que se pueden observar diversos manuscritos que como “capas” se superponen y es posible valorar fragmentos que se pueden estructurar e investigar. De la misma manera el paisaje se nos presenta como un palimpsesto.

Imagen 109: Campo Marzio por Piranesi. (1762)

En la iconografía del “Campus Martius” el artista reconstruye con la ciudad romana en un dibujo en el que reconocía “perder la noción entre la realidad y su imaginación”

Fuente: <http://www.quondam.com/27/2743a.htm>

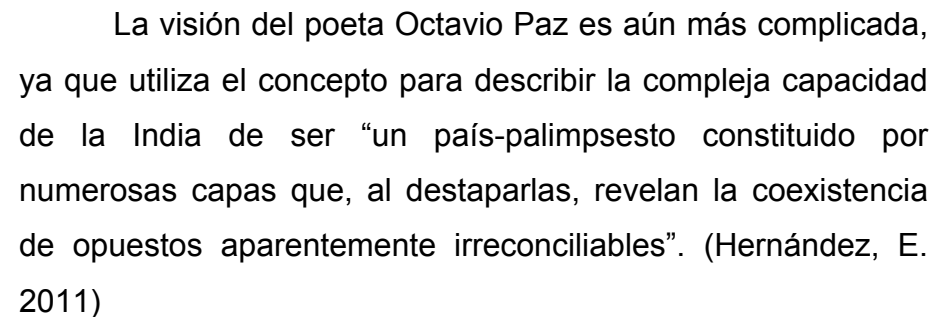
Para comprender el tema se abren cuestionamientos sobre el espacio como un palimpsesto, así que el primero sería ¿cómo el dibujo puede revelar el paisaje? Al delimitar y entender el área en que se trabaja, se pueden reconocer vestigios que aún son apreciables e ineludibles y que se identifican a través de una red de relaciones que conforma el paisaje. Aunque, para ello, se debe considerar que el palimpsesto es como una radiografía, la cual es entendida después de mirar lo visible para, posteriormente, interpretar las evidencias manifiestas.

El Doctor José Tito Rojo (1997) maneja el concepto palimpsesto en referencia al conocimiento del jardín histórico, considerándolo un espacio que debe ser entendido como una composición a intervenir y en la que es necesario tener en cuenta el pasado y el presente, para proyectar en el futuro, ampliando esta definición para mirar al paisaje como un recuerdo que nos evoque su creación original y que debe ser representado ante las generaciones futuras, sustentándose en las nuevas funciones y usos que habrá de cumplir.



Imagen 110: Reconstrucción de la pirámide de Cuicuilco y su paisaje por el Arq. Ignacio Marquina (1990). La reconstrucción arqueológica del arquitecto Marquina abarca el paisaje en este caso la erupción del Xitle y la presencia del Ajusco desde Cuicuilco

Fuente: <http://www.arqueomex.com/S9N5n3Esp33.html>



Para intervenir en el paisaje, hay que comprender sus cualidades con la intención de saber cómo y en qué contexto se originó; hay que advertir el valor actual de su entorno; conocer las condiciones naturales y geográficas así como las interdependencias sociales e históricas, e incluso la marca sensorial y atmósfera del lugar. Entender al lugar no sólo como una sucesión de eventos sino también de una graduación “hecha de oposiciones y conjunciones a un tiempo violentas y sutiles”.

Imagen 111: Fragmento del facsímil original del Poema Blanco de Octavio Paz, que describe su concepto de palimpsesto del país de la India.

Fuente: <http://www.poemablanca.com.mx/>

Más allá de los factores físicos que pueda presentar el paisaje, el palimpsesto radica en la percepción del entorno, en otorgar significados específicos y organizar conceptualmente el espacio permitiendo ubicarse, orientarse y relacionarse con el medio, a través de experiencias sensitivas; se percibe y registra el entorno y sus características como sonidos, olores, texturas, secuencias y remates visuales, así como la experiencia cenestésica del cuerpo.

En el caso del dibujo, éste puede ser el gran revelador de este palimpsesto, debido a que el diseñador puede trasladar de inmediato esta percepción y mostrarla de una manera gráfica. Con respecto al paisaje lo podemos categorizar por escalas:

El palimpsesto ambiental; es referido a una escala regional pues es posible entrever aspectos que estructuran el paisaje como una suma de relaciones y fenómenos que se constituyen en una escala mayor; el espacio de trabajo es muy amplio, el cual previamente estará delimitado por el paisajista. Será posible apreciar la relación entre los diferentes ecotonos que tiene la escala, el cruce y el traslape nos permitirá encontrar el significado y la consecuencia, por ejemplo cómo se delimitan las áreas del paisaje con las unidades paisajistas. En este punto es imprescindible dejar a un lado los sistemas de cartografía y de lectura que nos permite la virtualización de este espacio a través de manejo directo. Es en sí el estudio de los sistemas ambientales.

Resulta fundamental hacer una visualización por capas para observar los diversos campos de colores los cuales evidencian los movimientos de sustratos ya sea de los suelos o la vegetación y como han sido resultado de las actividades climáticas o por la acción del hombre.

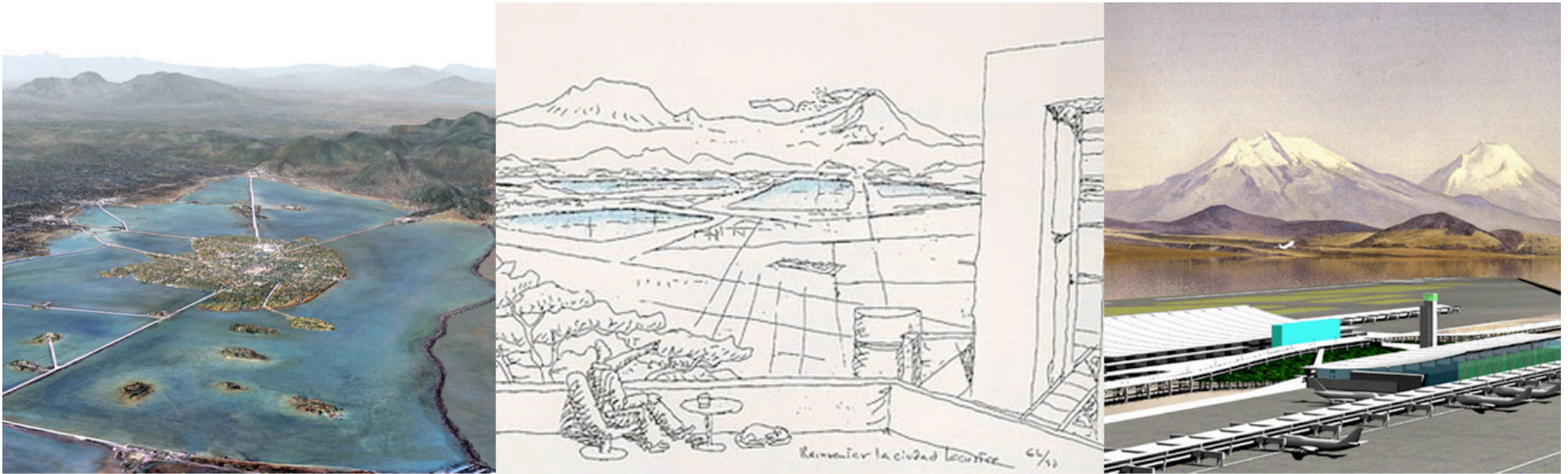


Imagen 112: Vuelta a la ciudad lacustre.(1999) Visión de los arquitectos Teodoro González de León y Alberto Kalach para que la ciudad de México recupere su paisaje lacustre

Fuente:kalach.com

El palimpsesto urbano paisajístico es el proceso histórico que se va viviendo en la ciudad, y que va conformando identidades a través de imágenes en las que se confiere un sentido de pertenencia. Los elementos físicos y las vivencias, son los efectos que dan cuenta de la materialidad en donde se despliega el palimpsesto urbano. A todo esto se suma que la ciudad está escrita, en trazos de calles, formas de las casas, pavimentos, fachadas, azulejos, vegetación y mobiliario, llevado todo esto a lecturas de una sociovisión que permite entrever las actividades, rituales, organización social.

La ciudad sigue escrita en ese palimpsesto en el que quedan indicios de la sobreposición de planos, o capas, en donde las imágenes abonan a ese proceso de vivir, ya sea en esplendor o crisis. El proceso histórico de cada ciudad, se manifiesta una dialéctica con la construcción de la identidad urbana; se inscriben sus mitos fundacionales, sus leyendas que se perciben por medio de sus símbolos como su toponimia, el nombre de la localidad misma, es una narrativa que ubica su origen.

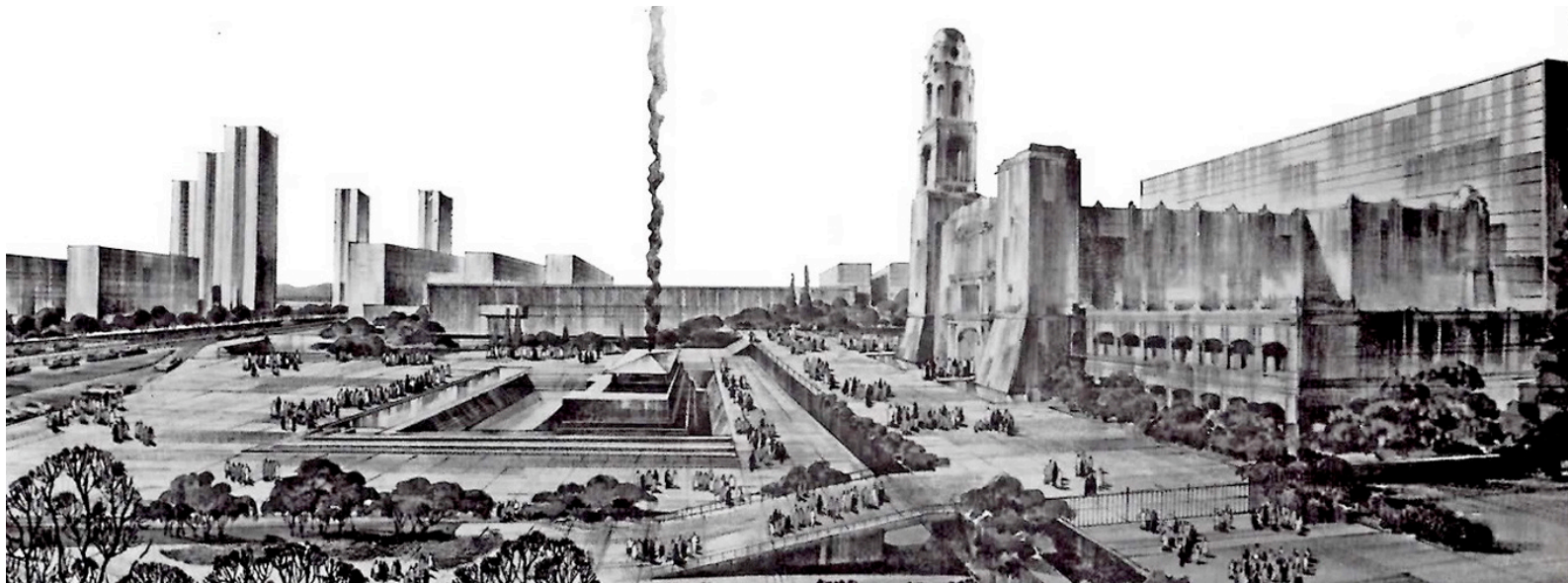


Imagen 113: Arq. Mario Pani, proyecto de La Plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco. (1960). Visualización previa del proyecto que integró los vestigios arqueológicos prehispánicos, el convento novohispano y la “Ciudad moderna” en el espacio abierto.

Fuente: vivirtlatelolco.blogspot.mx

El palimpsesto del jardín; los jardines guardan una dependencia total con los edificios a los que están integrados y por lo tanto sus restauraciones dependen de éstos, por lo cual cabría preguntar, ¿puede modificar el jardín al edificio? La respuesta es afirmativa en el sentido de que la composición del jardín es un elemento generador de paisaje, por lo tanto podría hacer ver al edificio incoherente con el paisaje ya que el jardín presente es una creatividad sublime al paisaje. Es decir, “los jardines, son generadores de paisaje” (Tito 1998: 3.27).

Por otro lado, el jardín como unidad del paisaje representa la diversidad de comportamiento ante el tiempo, pues es un elemento vivo y como tal se le debe respeto, pero esto no significa que se permita su deterioro. Este deriva a tres factores: a su crecimiento natural, al proceso de cambio respecto a su uso y a las modas jardineras.

La observación más superficial nos dice que los jardines cambian y que por lo común se deterioran. El jardín es un ecosistema dependiente del hombre, dejado en libertad cualquier jardín pierde su valor como obra humana, “desaparecen cuando deja de existir el espíritu que les dio vida.” Con más motivo, los jardines los jardines de interés histórico y artístico pierden su valor como obra de arte. Con la significación de que eso no siempre va acompañado de la pérdida de su interés histórico, es decir de su valor de su valor como documento que nos informa del pasado. Un jardín abandonado tiene, en su traza y en sus restos vegetales, valiosísima información aunque haya perdido su aspecto. (Tito 1998: 3.14)

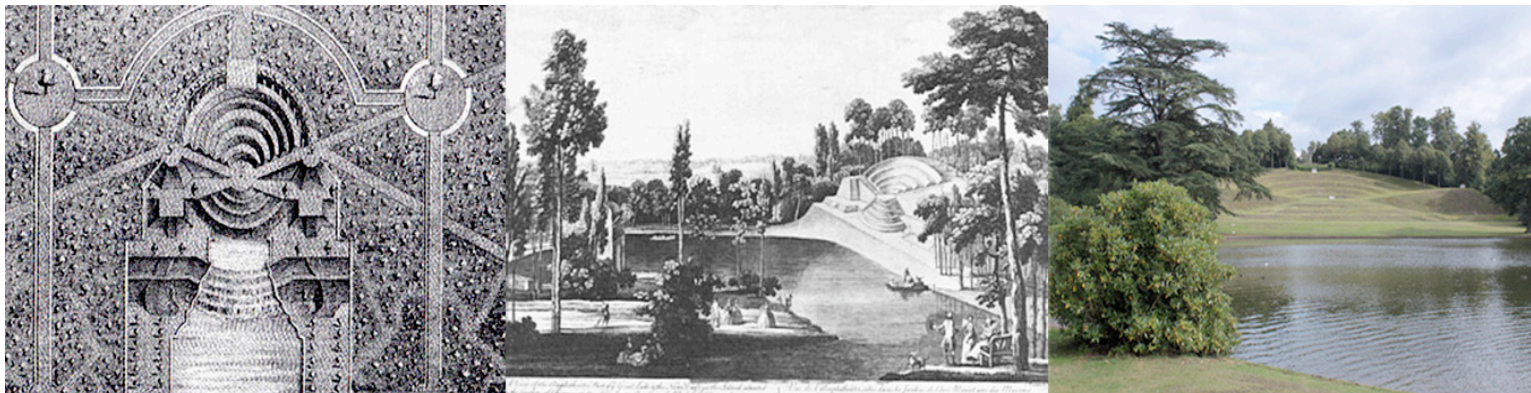


Imagen 114: Anfiteatro del Jardín Clarendon.
Restauración del Jardín a partir de los antiguos dibujos y grabados sobre el anfiteatro
Fuente: gardenvisit.com

Es de esta manera de cómo las escalas espaciales revelan ese palimpsesto que permite conocer el pasado para la intervención en el presente y pueda dar testimonio en un futuro.

El momento de descubrir el paisaje, representa un acto en el que intervienen no solo la capacidad de observación sino también la capacidad sensorial, y la fuerza de discernir acerca de la complejidad que el paisajista confronta. Para él, no basta solo con estructurar e integrar el paisaje, además tiene la misión de intervenir en él. El paisaje se convierte para el diseñador en el gran lienzo reacción, pero no es lienzo íntegro en blanco, es como un terreno que se acaba de limpiar y despallar en el que se aprecian aspectos de intervenciones pasadas, elementos que ya no existen pero por los que son posible entenderlo.

EL PALIMPSESTO DE LA ANTIGUA VERACRUZ

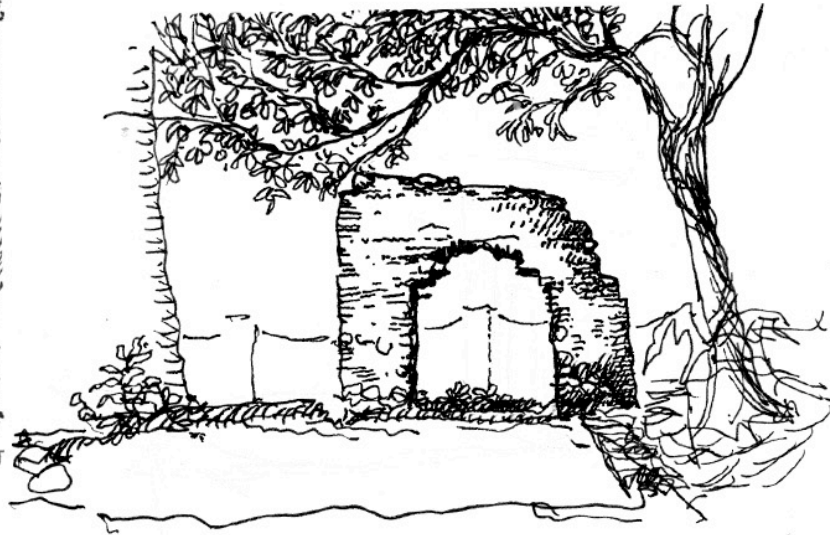
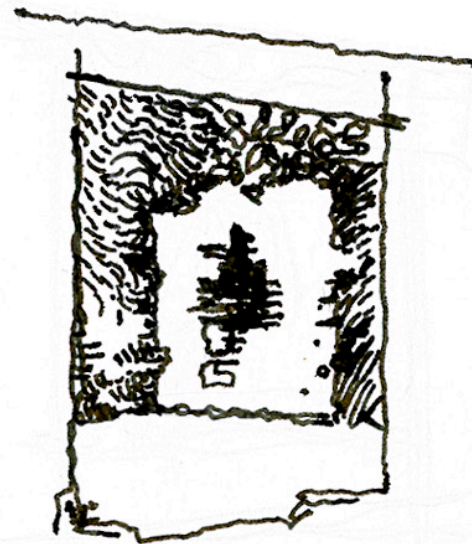
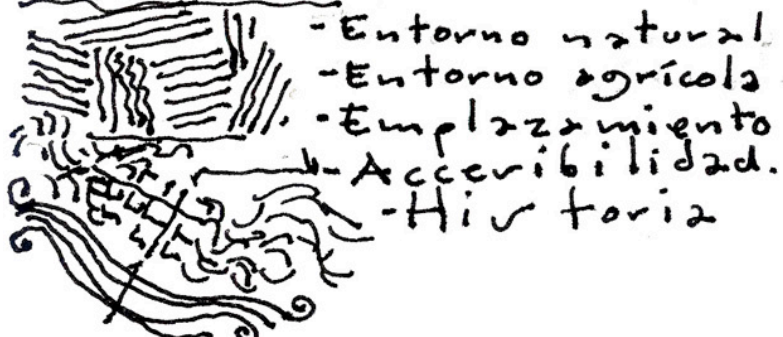


Imagen 115: Apuntes Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua Veracruz. La manera más eficaz de acercarnos a entendimiento de las ruinas de la Casa Cortés, fue el dibujo, los cuales permitieron sensibilizarnos hacia este monumento-naturaleza. Fuente: UAM, 2009

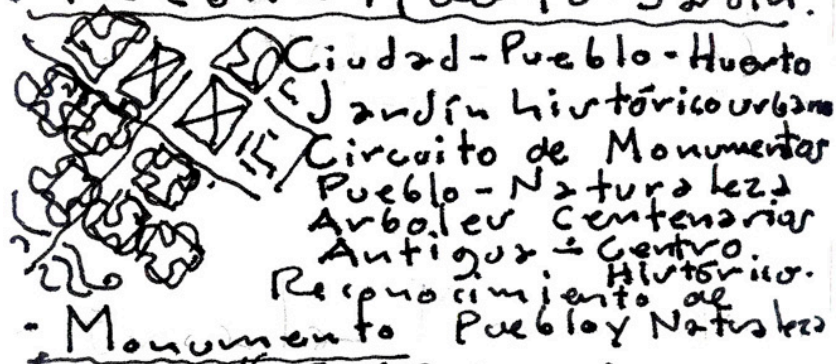


-Entorno



- Entorno natural
- Entorno agrícola
- Emplazamiento
- Accesibilidad.
- Historia

-Pueblo-Huerto-Jardín.



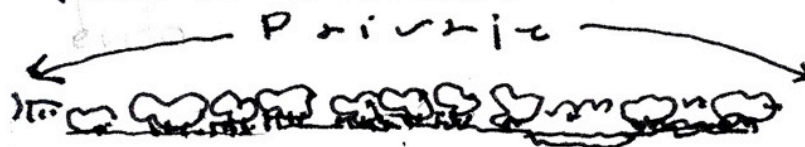
- Ciudad-Pueblo-Huerto
- Jardín Histórico-urbano
- Circoito de Monumentos
- Pueblo-Naturaleza
- Arboles Centenarios
- Antiguo Centro Histórico.
- Reconocimiento de
- Monumento Pueblos Naturales



- (Ruinas)
- (Memoria colectiva)
- (Intervención como consolidación de un jardín contemporáneo)

-Entorno

Valoración del Paisaje natural en el que ha quedado invento el monumento.



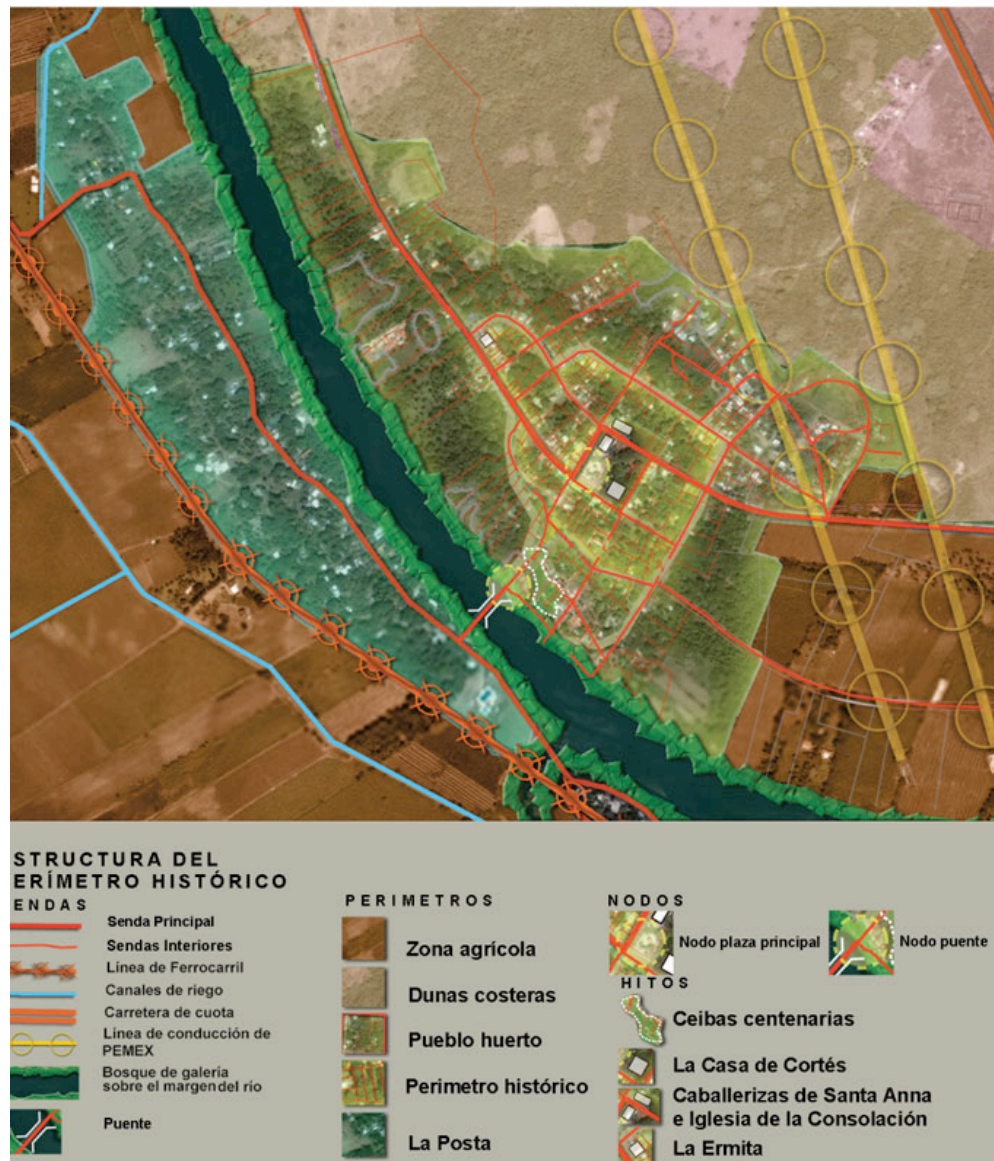
-Pueblo Huerto.

Reconocer al monumento como parte de un sistema natural en el que lo construido ha sido sometido por la naturaleza, la cual ha neto usado su lugar original.



-Monumento Jardín (UNIDAD)

La naturaleza y la vegetación ha recuperado su lugar, pero necesario recuperar un jardín donde ya existe un jardín? un jardín forjado con la naturaleza y la memoria colectiva.



Pueblo huerto
La Antigua Veracruz.

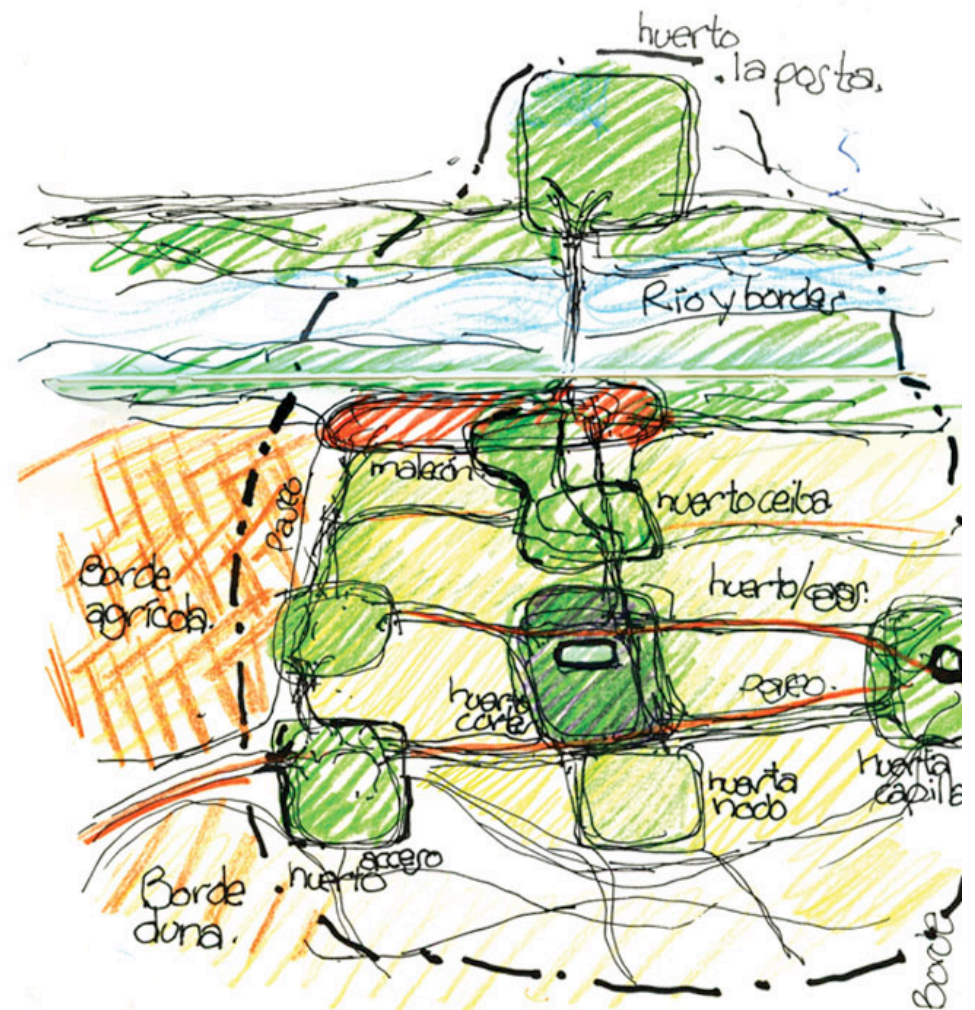


Imagen 117: Determinación pueblo huerto 2. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz. El pueblo huerto determinado desde diferentes escalas de análisis, para comprender su composición y su valor ambiental.

Fuente: UAM, 2009

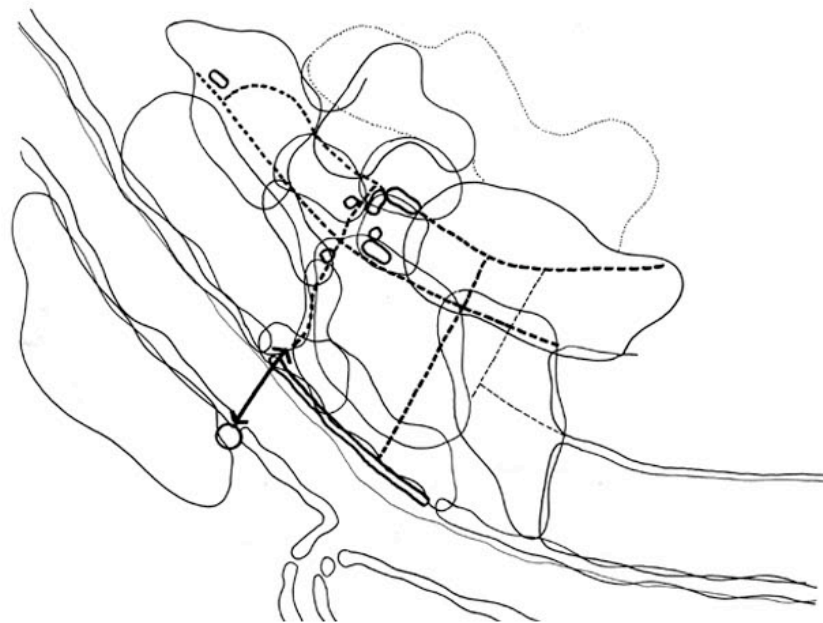
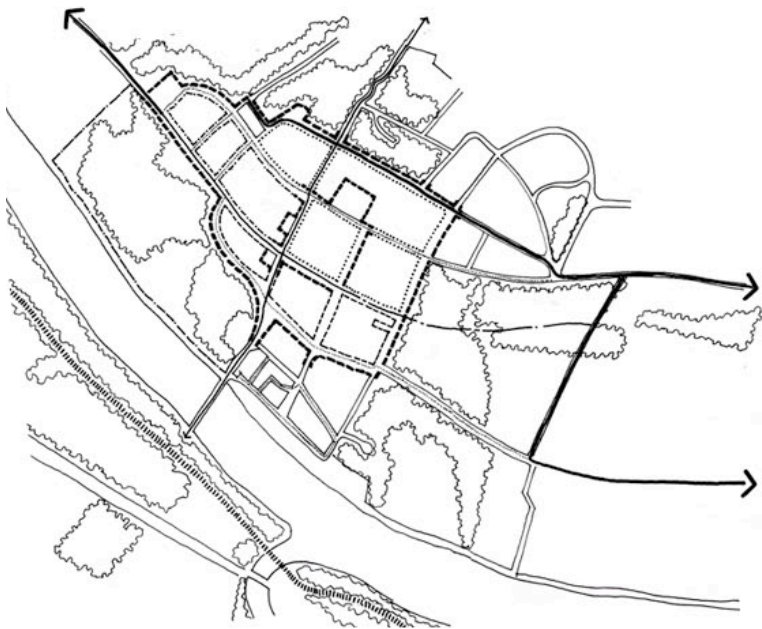
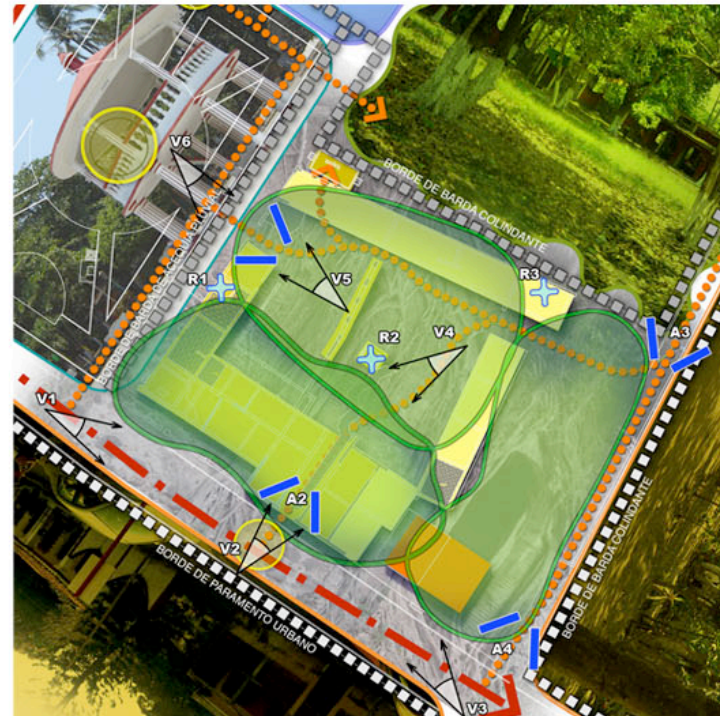


Imagen 118: Análisis proyecto La Casa de Cortés La Antigua, Veracruz.

El proceso de diseño paisajista nos llevó a concluir que el monumento era parte de un entorno único palimpsesto que teníamos que integrar al trayecto de intervención del paisajista. Fuente: UAM, 2009



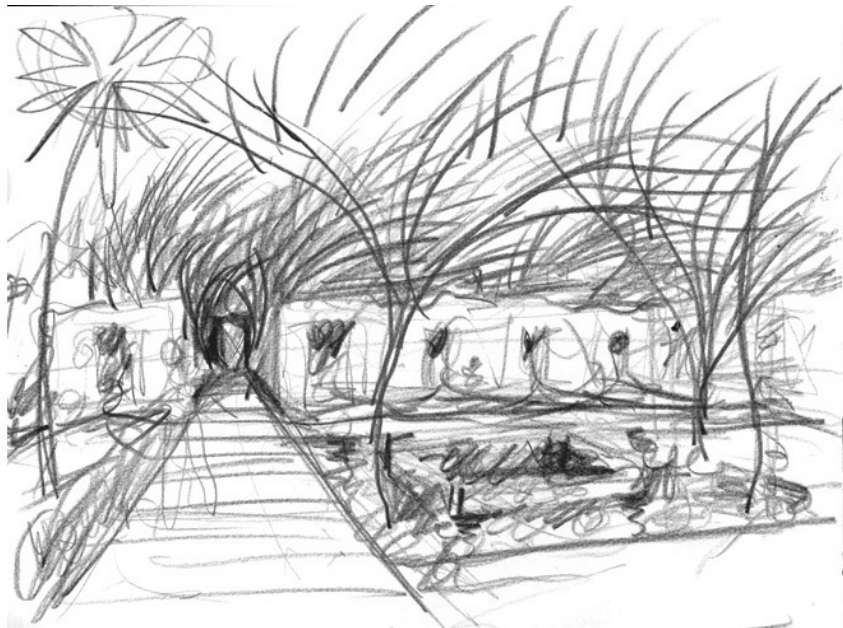


Imagen 119: Apuntal del Proyecto de La C Cortés en La Veracruz.

Visualización de espacios descubiertos el jardín de la C Cortés a partir del conocimiento de la simbiosis del mar con la naturaleza.

Fuente: UAM, 2009



Imagen 120: Boceto inicial. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz. El jardín es la Raíz. Técnica Acuarela.

Fuente: UAM, 2009

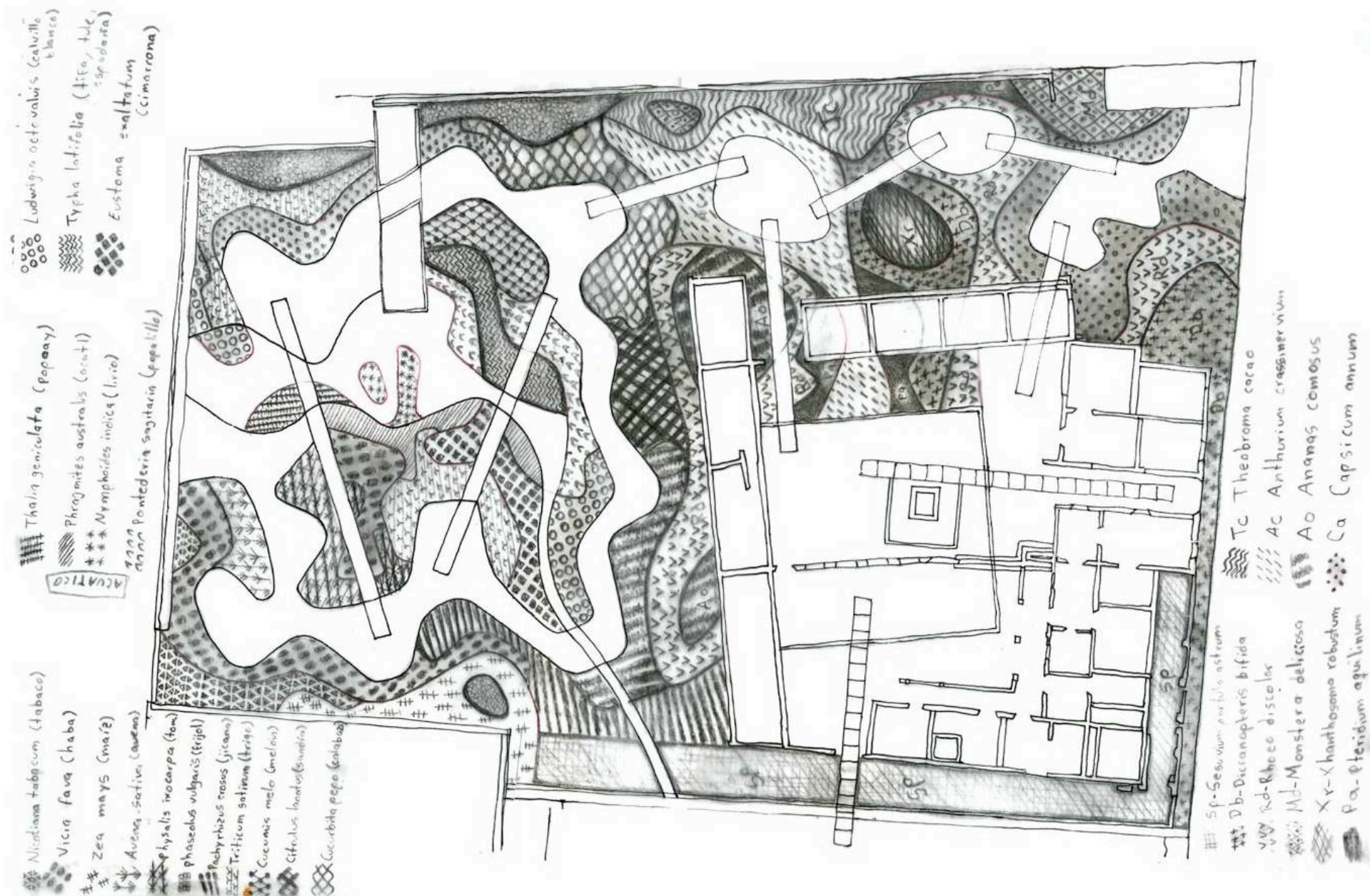


Imagen 121: Dibujo planta. Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz. Diseño de la vegetación por Carlos Márquez . Técnica Lápiz

Fuente: UAM, 2009



Imagen 122: Planta de conjunto del proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz. Integración del Monumento-Naturaleza y Jardín
Fuente: UAM, 2009.



Imagen 123: Apuntes finales, Proyecto de La Casa de Cortés en La Antigua, Veracruz. La visualización integra la simbiosis del monumento con la intervención contemporánea del jardín .

Fuente: UAM, 2009.

3.3 ABSTRACCIÓN DEL PAISAJE.

En la enseñanza del dibujo del paisaje, se requiere de la abstracción para separar sus partes, comprenderlas, analizarlas y posteriormente integrarlas y así construir los paisajes.

Estas abstracciones se pueden realizar a partir de lo más elemental: aprender a representar formas genéricas; círculos, triángulos y cuadrados, para a continuación transformarlas a sólidos platónicos; esferas, pirámides, conos, cilindros y cubos, es decir formas cerradas. Pero ¿qué pasa con el espacio vacío, lo externo, lo que esta afuera? Es aquí donde cobra sentido la importancia de dibujar paisaje en un espacio de la arquitectura del vacío como la llama Villarroel (2001) o el espacio negativo como lo maneja Edwards (1994).

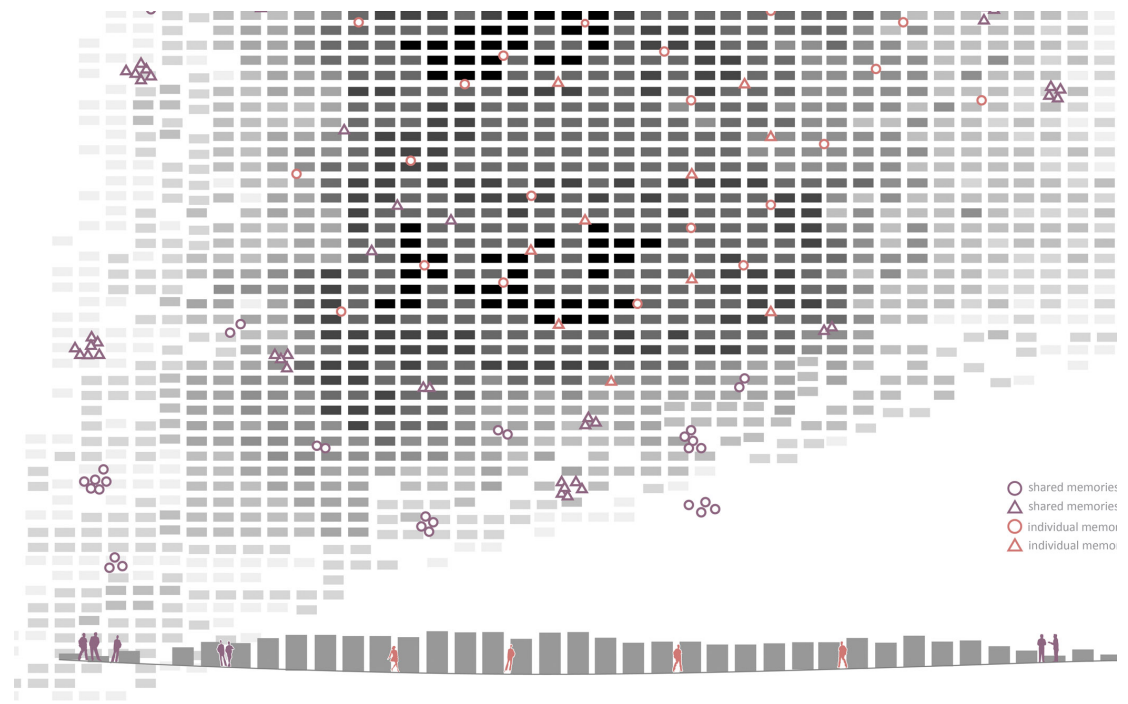


Imagen 124: Memorial a los judíos asesinados de Europa. Eisenman. (2008) El autor realiza una síntesis de la memoria colectiva con el paisaje urbano de la Ciudad de Berlín con una retícula prismas que simbolizan el hecho histórico del holocausto judío.

Fuente: rachelwaheham.file.wordpress.com

Es este paso de la modalidad cerebral, en donde la educación formal fortalece únicamente al hemisferio izquierdo del cerebro, lo lógico, lo secuencial, lo aritmético, para dejar a un lado la modalidad del hemisferio derecho, la intuición, la imaginación, la creatividad y la especialidad; esta última habilidad, es fundamental para desarrollar el arte del dibujo. Así pues, se puede cuestionar ¿en qué etapa de la educación formal se enseña a dibujar? Y es entonces, cuando queda un vacío en la mente.

¿Qué hace diferente, dibujar paisaje a las demás disciplinas? Es precisamente la arquitectura del vacío donde radica la diferencia. Los espacios negativos son amorfos, por lo que a la lógica del cerebro se le complica reconocer las cosas, pues lo que siempre busca éste son formas y figuras familiares, a lo que está acostumbrado a localizar pues fue aprendido en su formación educativa. Es por ello, que aprender a mirar en el vacío, es la manera en la que la imaginación va construyendo formas y aprende a ver con la modalidad del hemisferio derecho del cerebro.



Imagen 125: Saffire. Croquis proyecto. Peter Walker. (2008) En un gesto abstracto Walker expresa la integración de su propuesta al perfil de las Colinas que circundan el area de proyecto
Fuente: wp.architecture.com.au.

El aprender a ver, sólo se puede hacer a partir de la acuciosidad del observador, pues empieza a mirar las relaciones espaciales entre formas, líneas, colores, luces, sombras, detalles; todo un lenguaje que debe percibir para expresarlo posteriormente en un soporte; es decir, lo que ve le permite relacionar todos los componentes del paisaje así como la interacción de unos con otros y los tiene que dibujar ya que las ideas surgidas son instantáneas y debe aprehenderlas para después, convertirlas en un recurso paisajístico.

En este mismo proceso, la importancia del dibujo es descubrir en el detalle, la parte subjetiva del observador, así se encuentra la construcción de símbolos para expresar y comunicar ideas.

Los elementos subjetivos que intervienen en la apropiación de los espacios tienen que ver con la construcción del ambiente; así, en un sitio en donde los valores de identidad o pertenencia son fuertes –debido a la organización social de la comunidad– se percibe una atmósfera de protección, de apego, en donde el paisajista será capaz de captar y expresar en su dibujo.



Imagen 126: Bankside Urban Forest. Witherford Watson Mann Architects.(2007) Los autores integran en un “collage” de imágenes los diferentes elementos que estructuran el parque, desde los edificios más representativos , la vegetación , los pavimentos hasta el arte urbano
Fuente: wallpaper.com

Ante la crisis ambiental, es preciso que el arquitecto del paisaje, considere la acción ética por mantener un respeto y equilibrio hacia la naturaleza, pues el hombre mismo es naturaleza. Ésta le provee su propia subsistencia por lo que es responsable de diseñar paisajes sustentables, en donde la capacidad de regeneración de la naturaleza no exceda sus límites y además, procurar evitar la excesiva dependencia de las zonas externas a ella. Así, el arquitecto paisajista no se constriñe únicamente al dibujo, sino que tiene que expresar la manera de organizar los espacios del paisaje para una mejor alternativa sustentable.

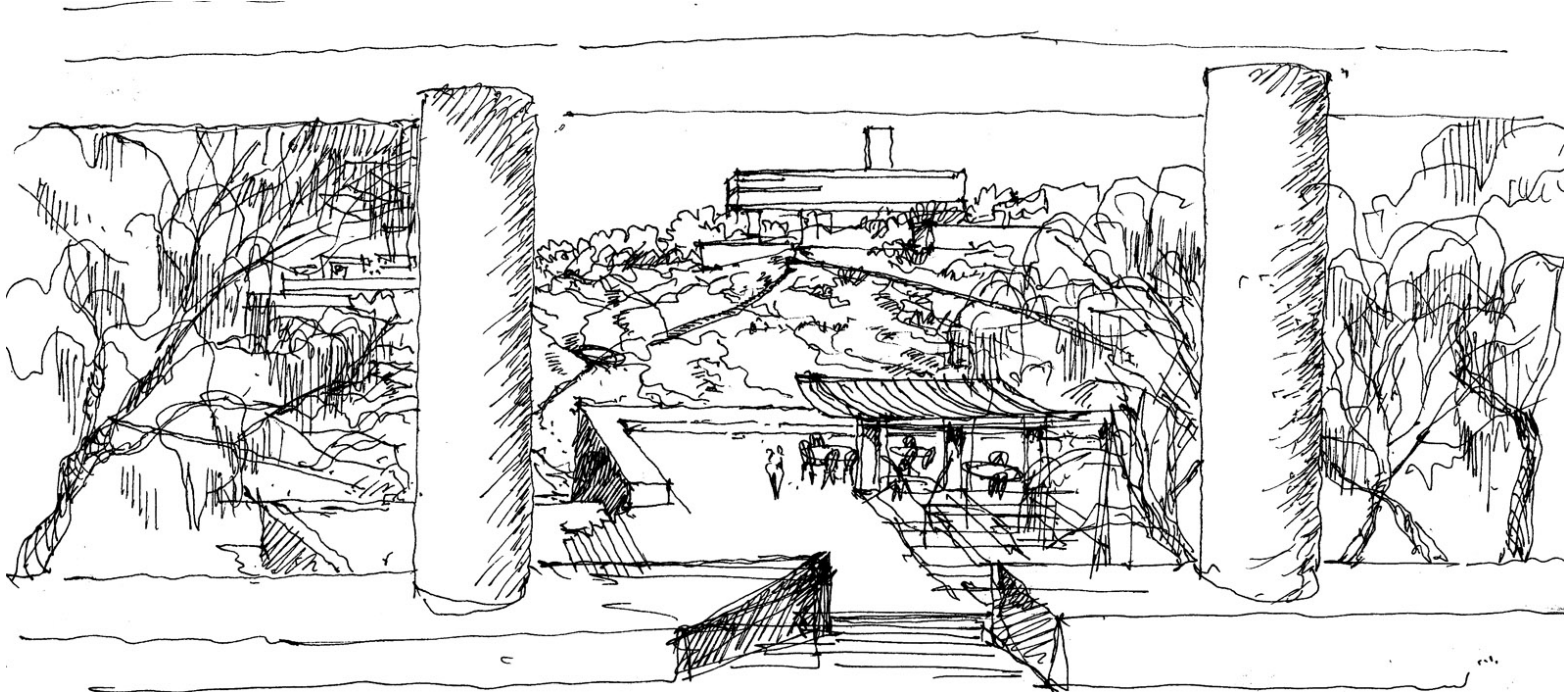


Imagen 127: La abstracción nos permite expresar los aspectos más representativos del paisaje.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

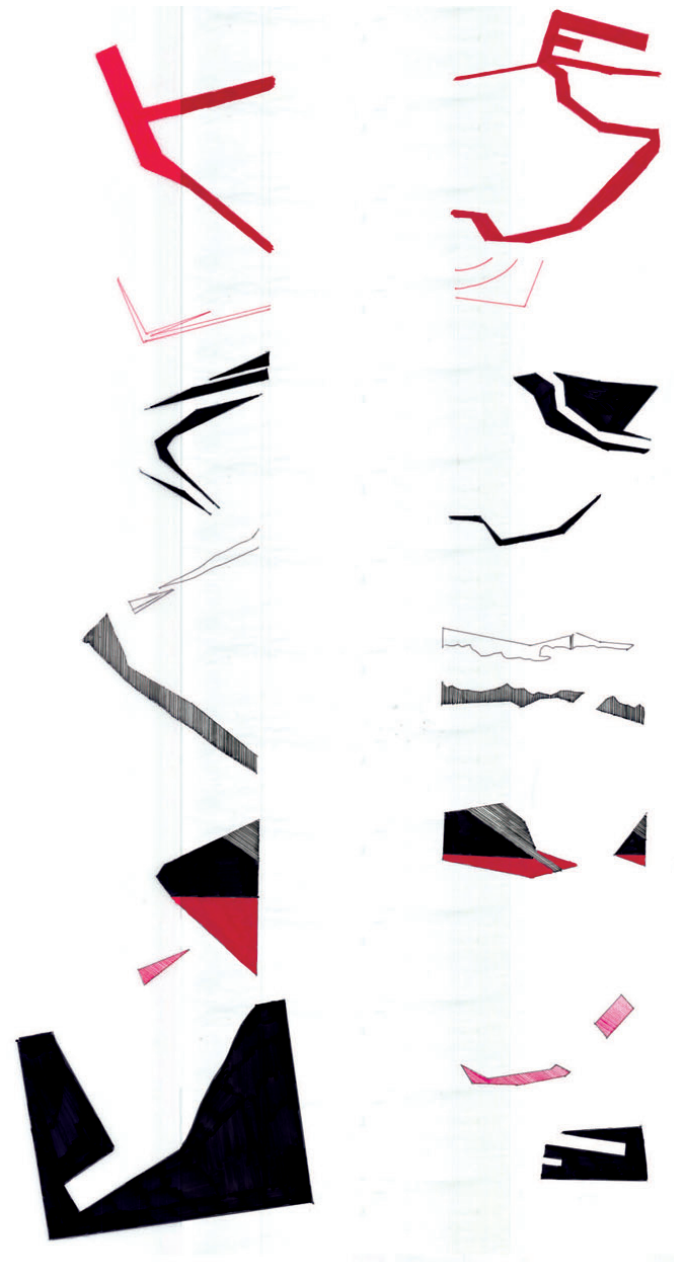
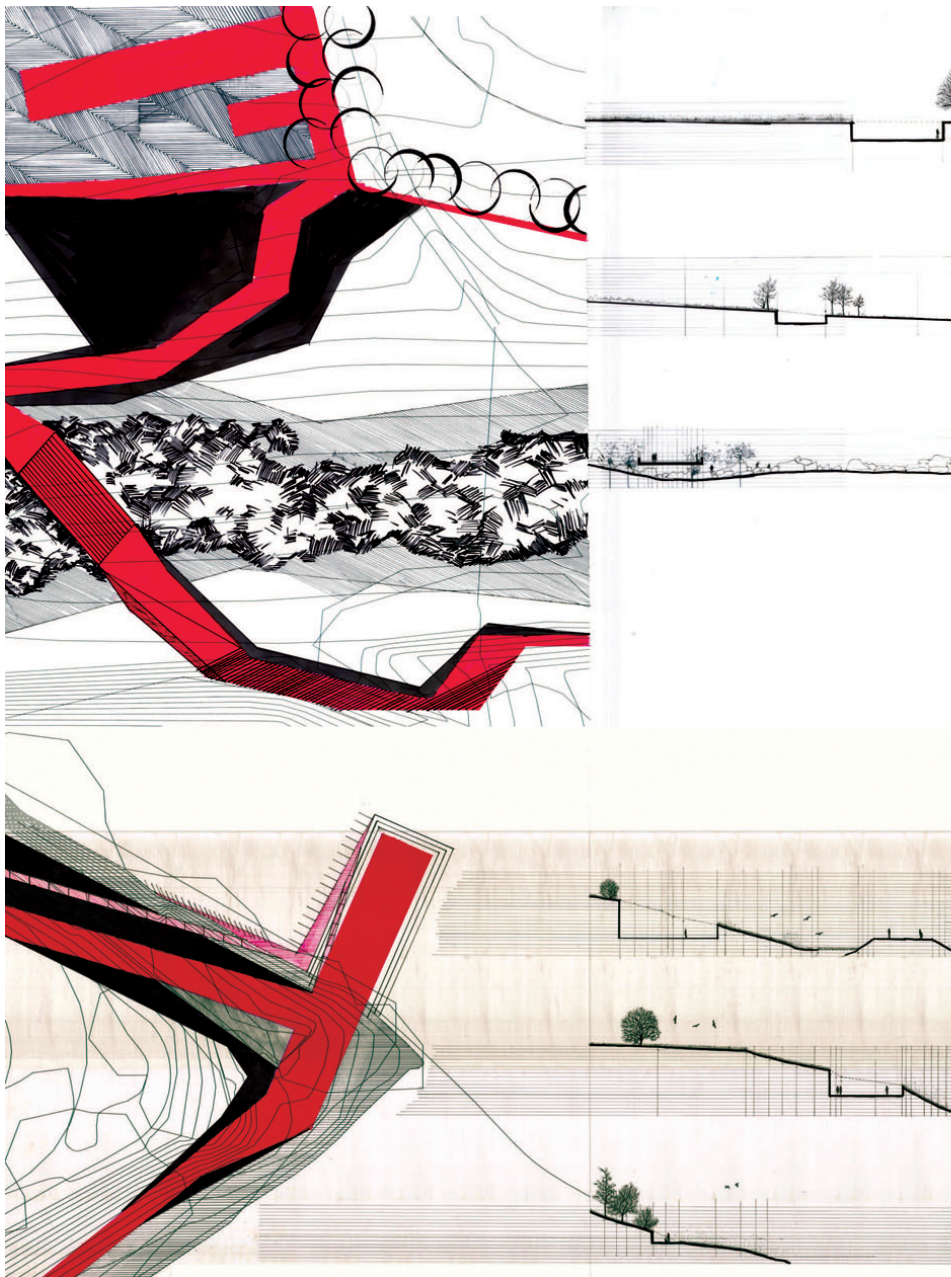


Imagen 128: Elle Underwood. Zilker Park (2013). La paisajista realizó una abstracción gráfica de los elementos de su propuesta, solo 3 colores. La proyección del modelamiento de la superficie son suficiente para expresar el concepto. Fuente:land8.com

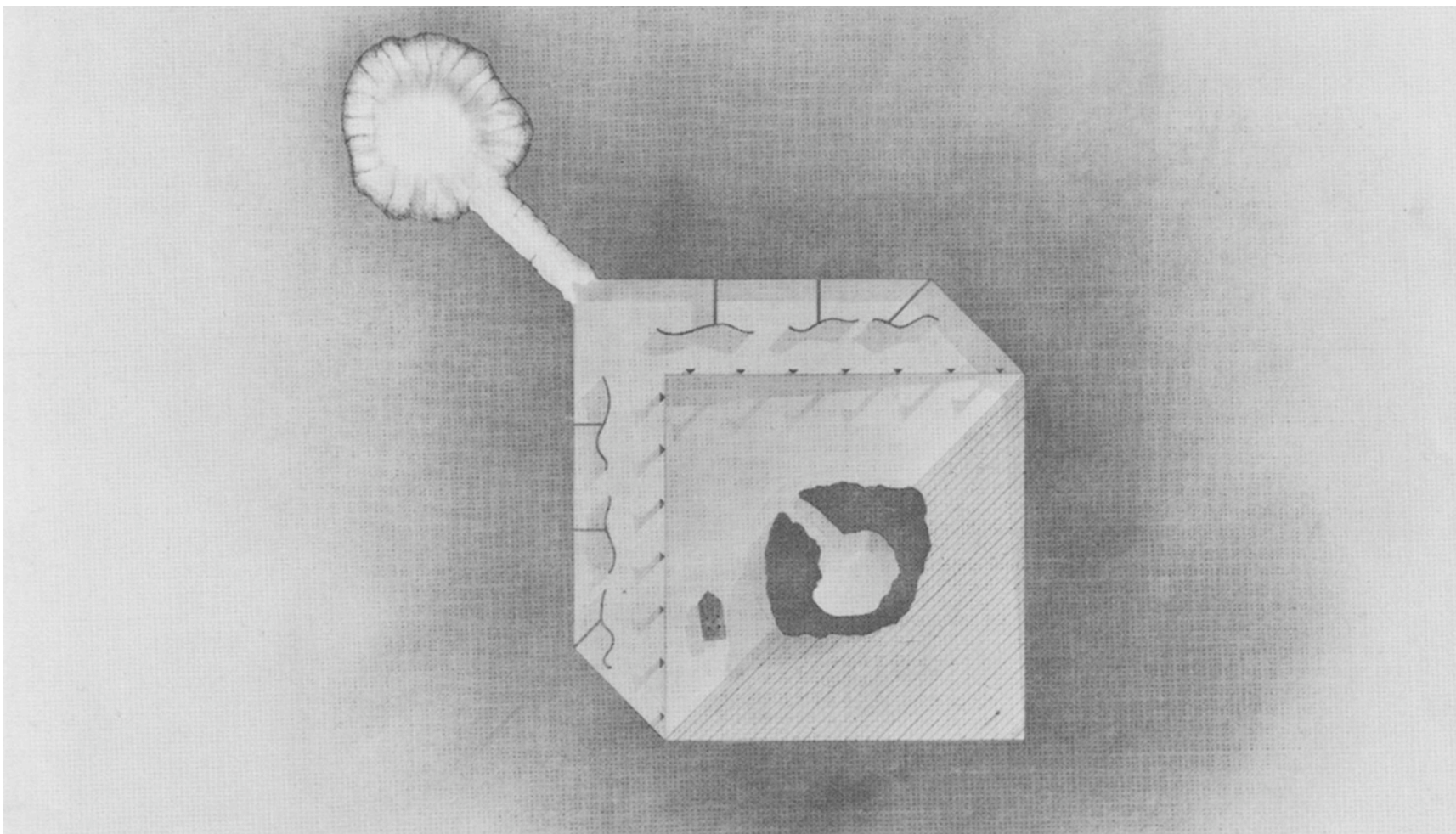


Imagen 129: Emilio Ambasz. Emilio's For Man is an Island. En sus paisajes oníricos Ambasz desarrolla una serie de conceptos con una singular calidad gráfica dibujos y maquetas en fotomontaje .

Fuente: byronlast.cc

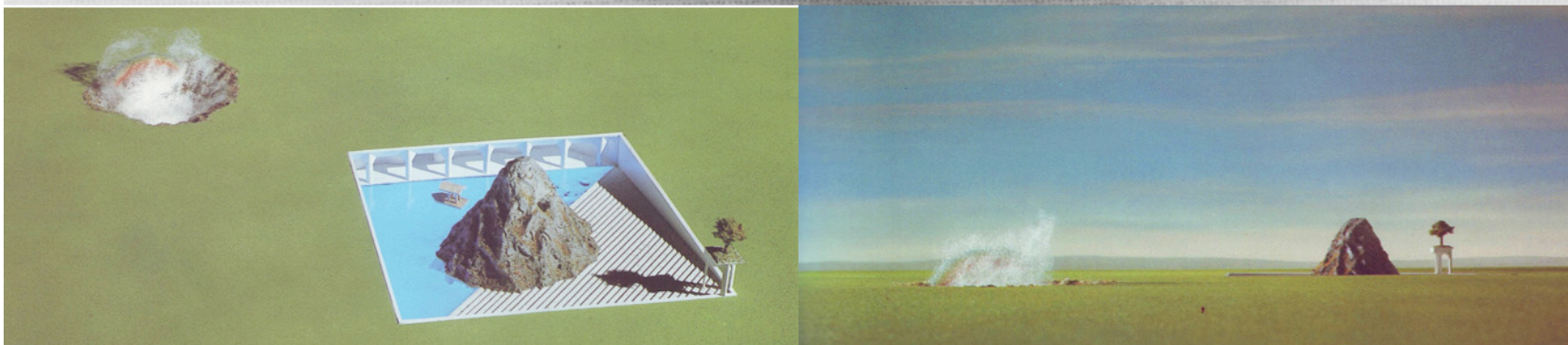




Imagen 130: Shlomo Aronson, Esbozo de un Plan Nacional de Forestación. (1986). El autor pondera con los achurados las intenciones del diseñador con la tierra, la vegetación e inclusive un par de estructuras que dominan el horizonte

Fuente: s-aronson.co.il

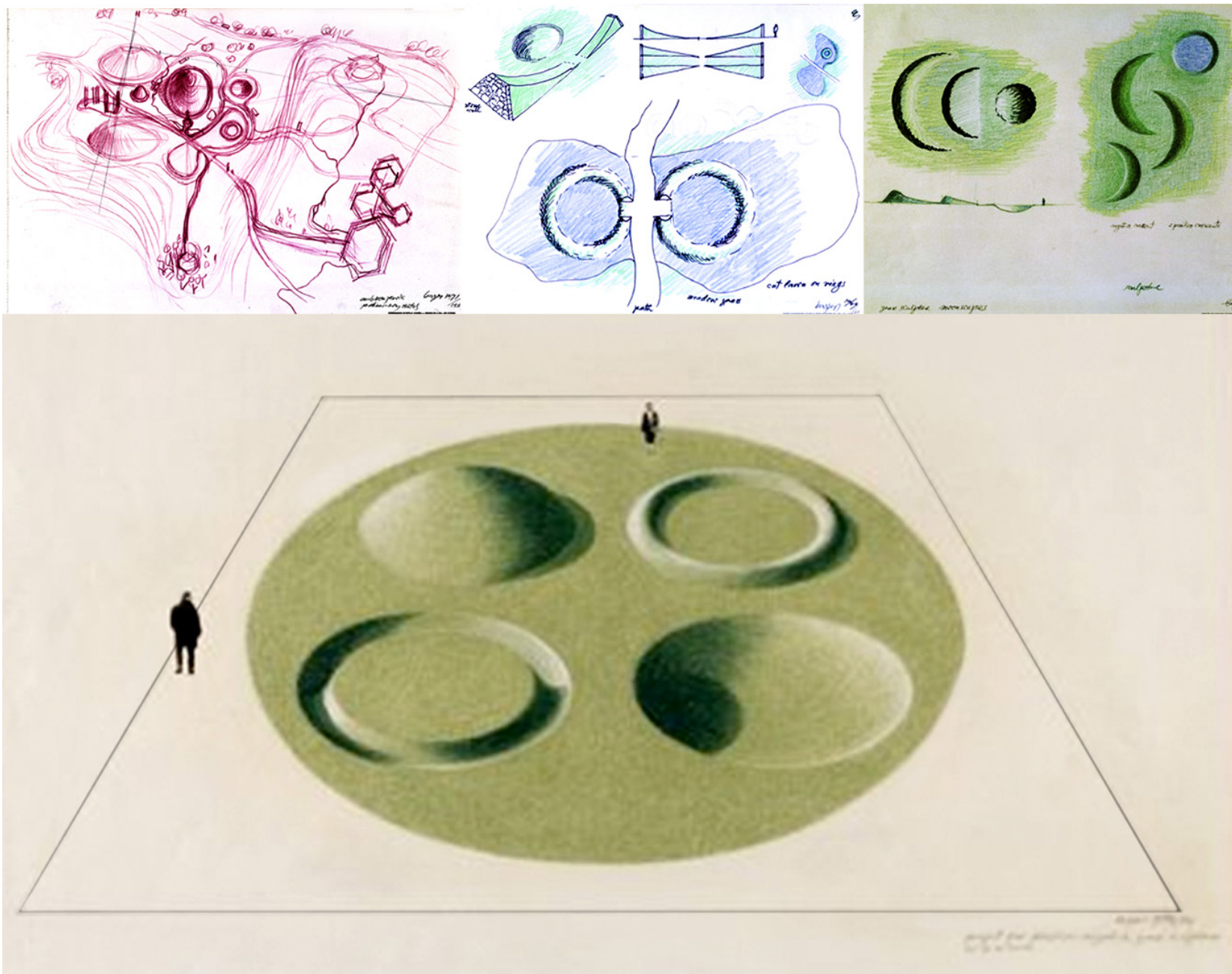


Imagen 131: Hebert
Estudios para
paisajistas. (1969)
La búsqueda plástica
Bayern, lo lleva a experimentar
con el manejo de las formas en
la tierra como un procedimiento
"Land Art" contemporáneo.
Fuente: kentwa.gov

I V. Dibujar para diseñar.

Después de descubrir el paisaje, a través de comprender su proceso de integración mental para posteriormente dibujar, se está con la posibilidad de dibujar para diseñar; por lo pronto, el arquitecto paisajista tendrá que contar con su acervo de lenguaje gráfico especializado que, con el transcurso del tiempo, va definiendo como su propio lenguaje de expresión.

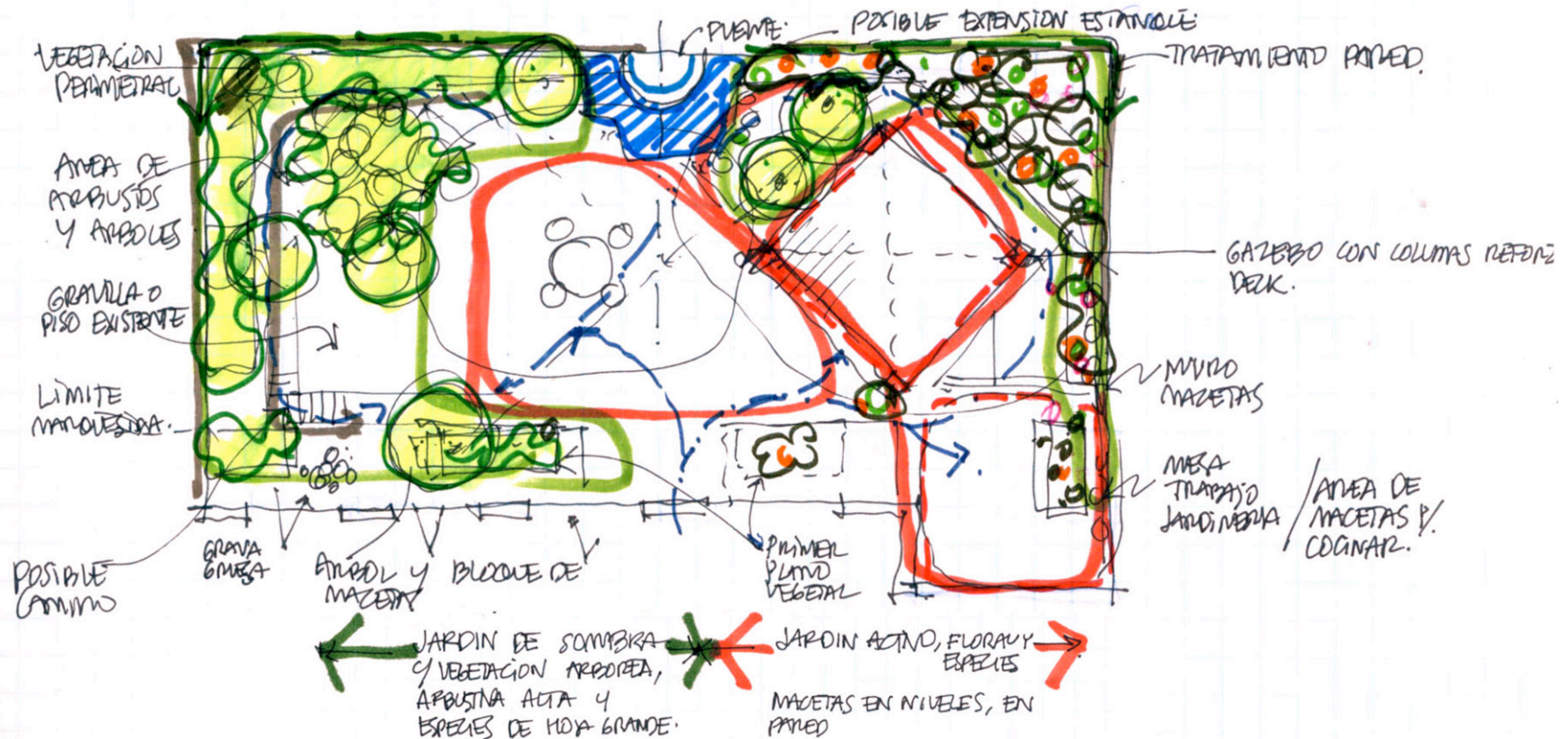


Imagen 132: Jardín privado de Interlomas (2013), Desde las fases más tempranas de diseño el paisajista es capaz de estructurar caracterizar los elementos que conforman su propuesta

Fuente: Archivo Estudio Lira.

4.1 EL LEXIGRAMA DEL PAISAJISTA.

La utilización de los lexigramas, como símbolos visuales son el resultado de la simplificación del lenguaje, lo que permite su manejo de forma creativa en tres dimensiones y así ser percibidos de manera táctil, y obviamente visual, con color o sin color. Éstos representan diversos referentes; en cuanto menos se parezca a éste, más abstracto será el símbolo y entre más parecido será más icónico.

Su origen se suscita por el interés de científicos que estudiaban a los primates y su aprendizaje para comunicarse; se acuña éste término cuando se crea la primera tablilla con ciento veinte lexigramas. Es un lenguaje llamado *Yerkish* en honor al fundador de este laboratorio. El concepto como tal, es de interés por la sencillez de su representación y la facilidad de identificación, y es por ello que se utiliza en la arquitectura de paisaje.

Estas representaciones de comunicación responden a la necesidad de su uso por cuestiones de espacio, es mucho más fácil la explicación con un símbolo que el desarrollo de un texto dentro de un plano de representación arquitectónica o paisajística; son íconos que se van aprendiendo y desarrollando de acuerdo al análisis y reflexión de las formas requeridas para su usanza convencional. Sin embargo, no se puede soslayar la aparición de signos en el lenguaje alfabético, en los mensajes telefónicos, correos electrónicos revelando posiblemente carencias de este lenguaje y bondades de otro, o ¿es la ley del mínimo esfuerzo por no leer? ¿Su uso sería la pérdida del lenguaje? Posiblemente no sea el tema en cuestión, pero el punto es que la simplificación no es un recurso que beneficie al conocimiento del lugar para una propuesta de paisaje y su participación directa con el lexigrama es constituida por la riqueza de su creatividad para la representación conceptual con un alto contenido cultural.



Imagen 133: Jardín privado de Interlomas (2013), Los elementos como la vegetación y las superficies se aprecian desde cualquier vista en este caso los diferentes tipos de plantas y elementos de ambientación expresan de manera puntual las intenciones del diseñador.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

Este lenguaje grafológico, es la parte introspectiva del ser humano, es la manera de autoconstrucción del enunciado a partir de la observación y las experiencias sensoriales, imaginativas y afectivas. Esta forma de introspección es el medio para perfeccionar la forma de expresión y así, progresar respecto a las virtudes alcanzadas; asimismo se analizan los errores y se consideran para no volver a cometerse y, al mismo tiempo, se interacciona con otras formas de expresión para constituir un lenguaje especializado ahora de interacción con un observador quien va a interpretar el proyecto paisajístico.

Este lexigrama o lenguaje gráfico especializado, es interactivo; su función en el contexto del paisaje consiste en comunicar a través de símbolos las acciones o explicaciones requeridas. En si, es la guía para el funcionamiento del conjunto arquitectónico que interrelaciona el espacio descubierto con relación del todo.

Se puede clasificar en cuatro tipos:

- Lo topográfico: La base del espacio; geoformas, orográfico, edafológico, e hidrológico.
- Lo natural: La vegetación; escala y estrato.
- Lo artificial: Lo construido; manchas urbanas y macizos arbóreos.
- Lo sensorial: Lo que se siente; símbolos.

El desarrollo de este alfabeto lexigráfico permite al lenguaje del paisajista expresarse en el descubrimiento del espíritu del lugar, denotar en un desbloquear por lo que se debe aprender a ver y escuchar de forma intuitiva.

EL LEXIGRAMA.

TOPOGRAFIA

← EL PUNTO COMO ELEMENTO GENERADOR GRAFICO

..... ← LA LINEA, CONTINUIDAD DE PUNTOS, COMO GENERATRIZ DE LENGUAJE GRAFICO

← LA UNIDAD

EL CONJUNTO

ELEMENTOS GRAFICOS BASICOS

← PUNTO
← LINEA

· · · · · + FORMA · - - - - - ~ ~ ~ ~ ~



+ DIRECCION DE GENERACION GRAFICA



MENU DE ELEMENTOS



EjemPlo

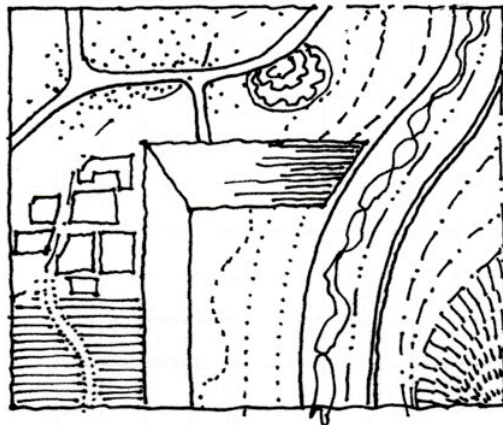


Imagen 134: Lexigrama topográfico.

Fuente: Dibujo elaborado por Manuel Lira. Archivo Estudio Lira.

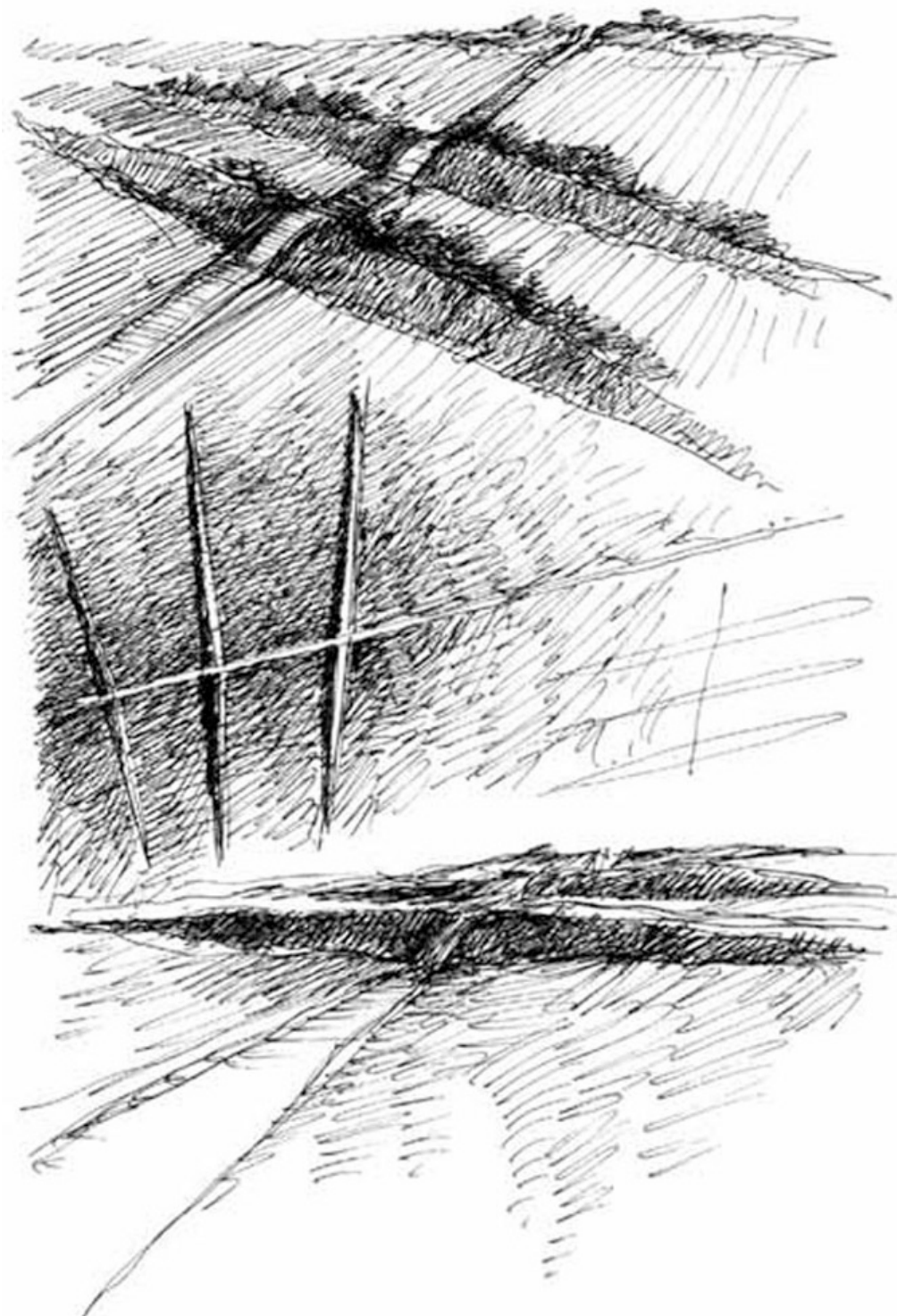


Imagen 135: Candlestick Point State Recreation Area. Hargreaves Associates (1993). En un dibujo a línea el autor visualiza la forma que le dará a la superficie .

Fuente.: Archivo Estudio Lira.

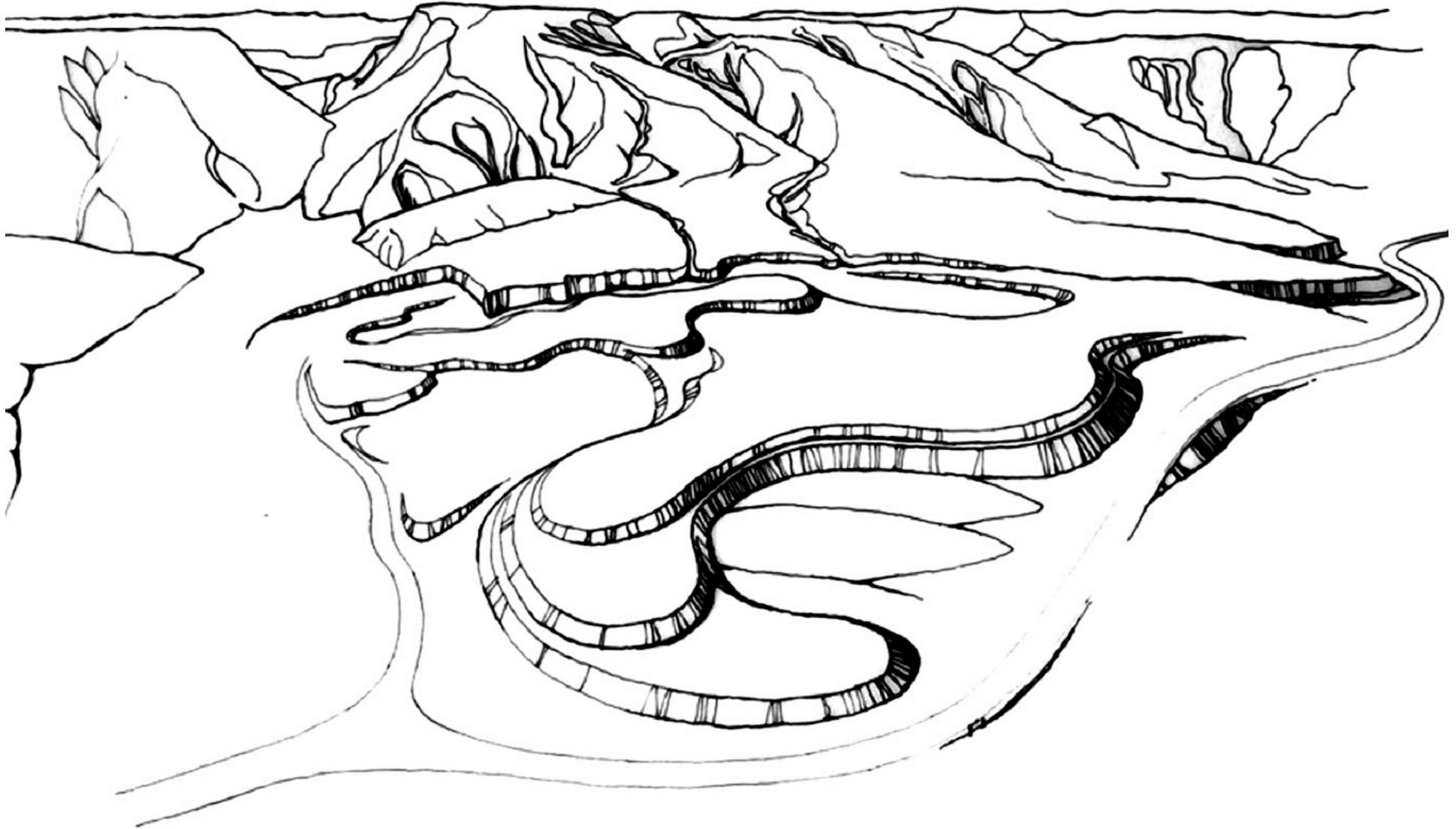


Imagen 136: Shlomo Aronson. Dibujo de proyecto para las minas de fosfato en Negev. (1990). El diseñador es capaz de expresar las intenciones del modelamiento de una superficie.

Fuente: s-aronson.co.il

VEGETACION

PUNTO + LINE + DIRECCION + FORMA

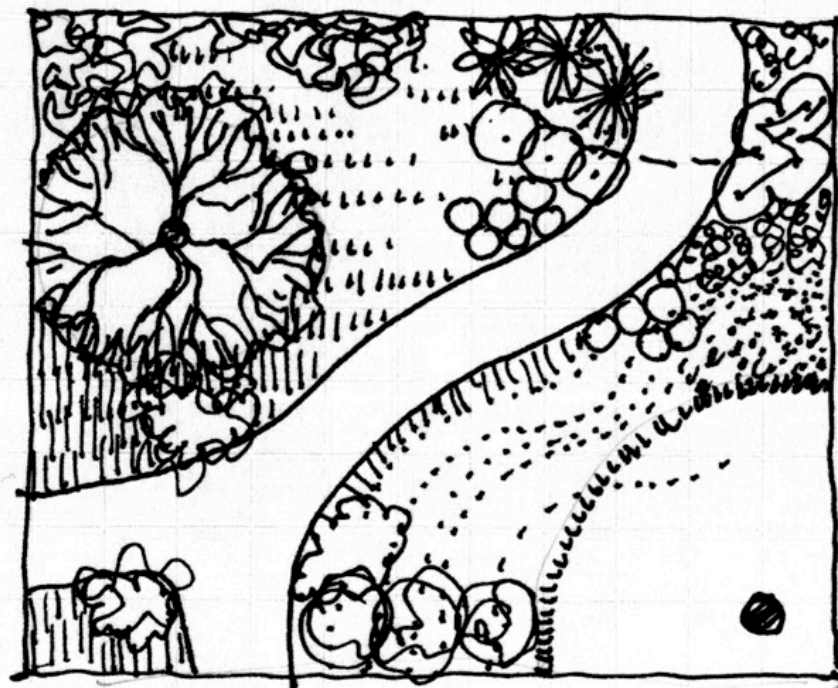
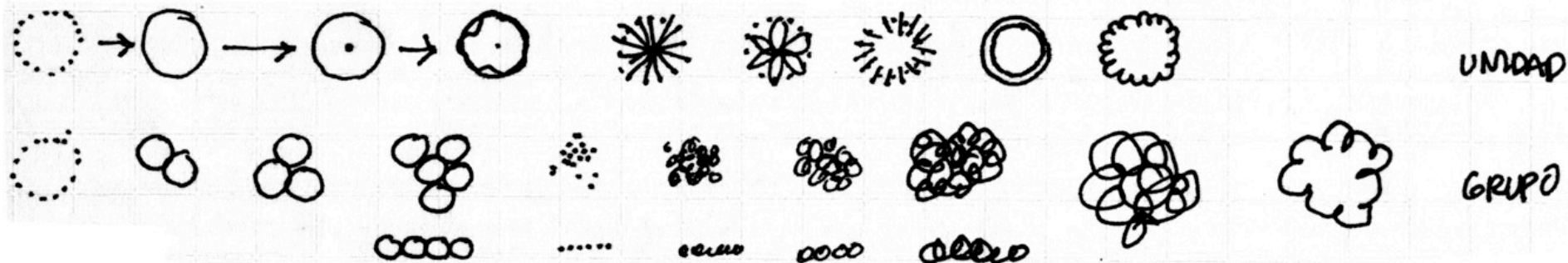


Imagen 137: Lexigrama natural.

Fuente: Dibujo elaborado por Manuel Lira. Archivo Estudio Lira.



Imagen 138: Calimaya (2006), La vegetación es representada con simbologías que precisan el concepto de foretación y jardinería al borde de un lago
Fuente: Archivo Estudio Lira.

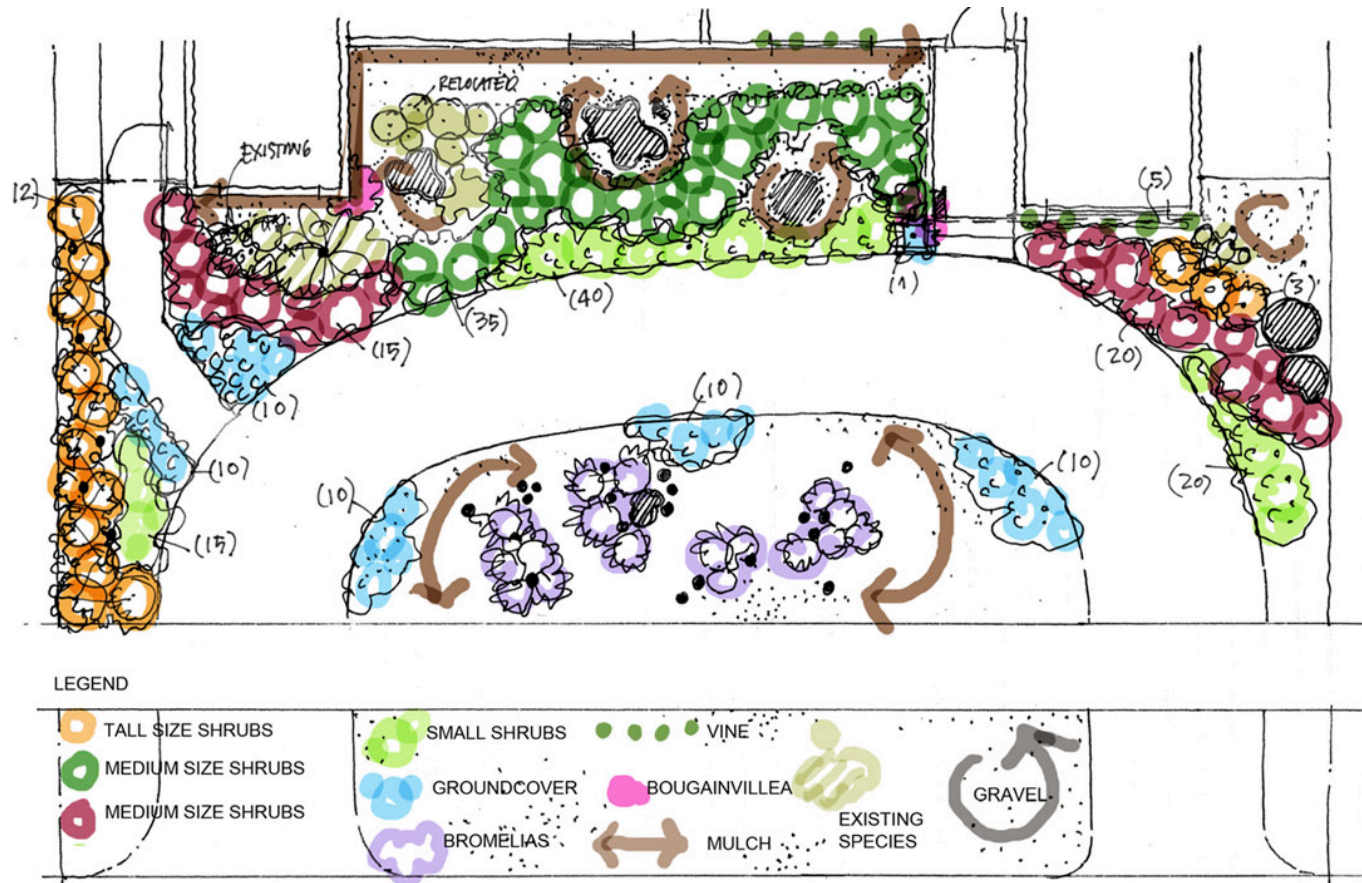


Imagen 139: Jardín privado d Coral Gables (2013),. El color las forma expresan de manera figurativa los elementos del jardín que se transforman en una composición vegetal en armonía.
Fuente: Archivo Estudio Lira.



LO CONSTRUIDO

PUNTO + LINEA — + DIRECCION + FORMA

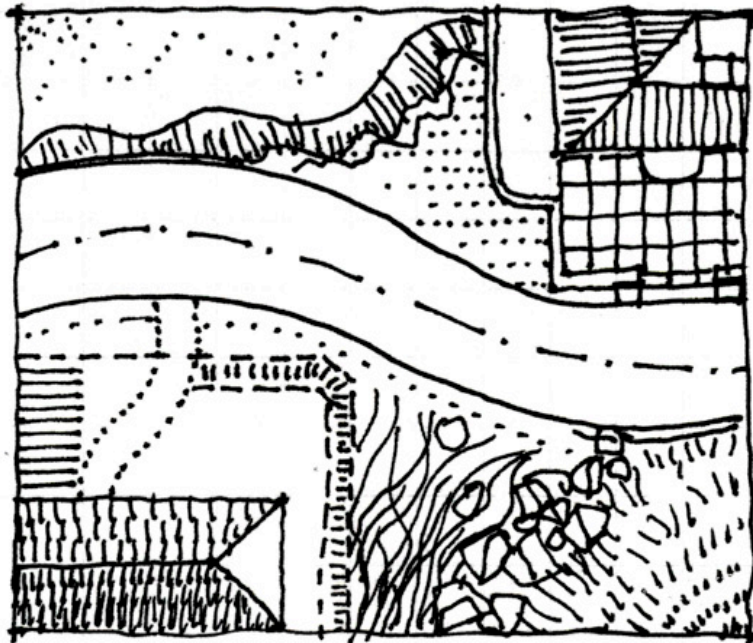
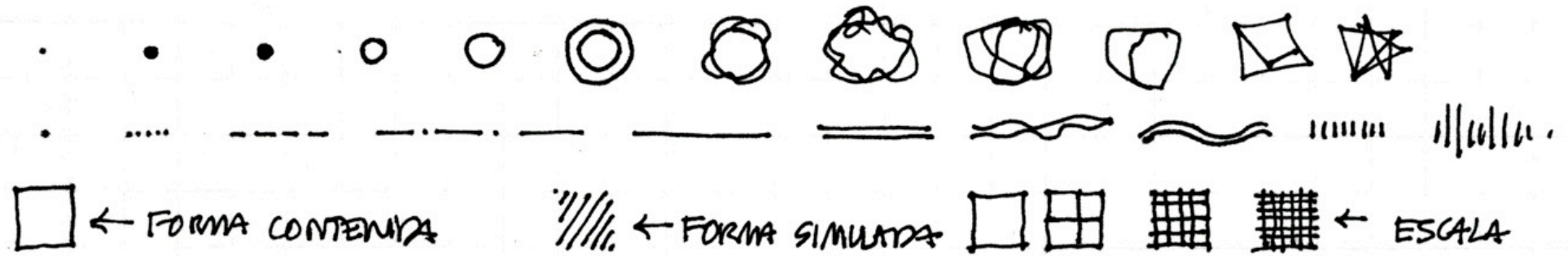


Imagen 140: Lexigrama artificial.

Fuente: Dibujo elaborado por Manuel Lira. Archivo Estudio Lira.

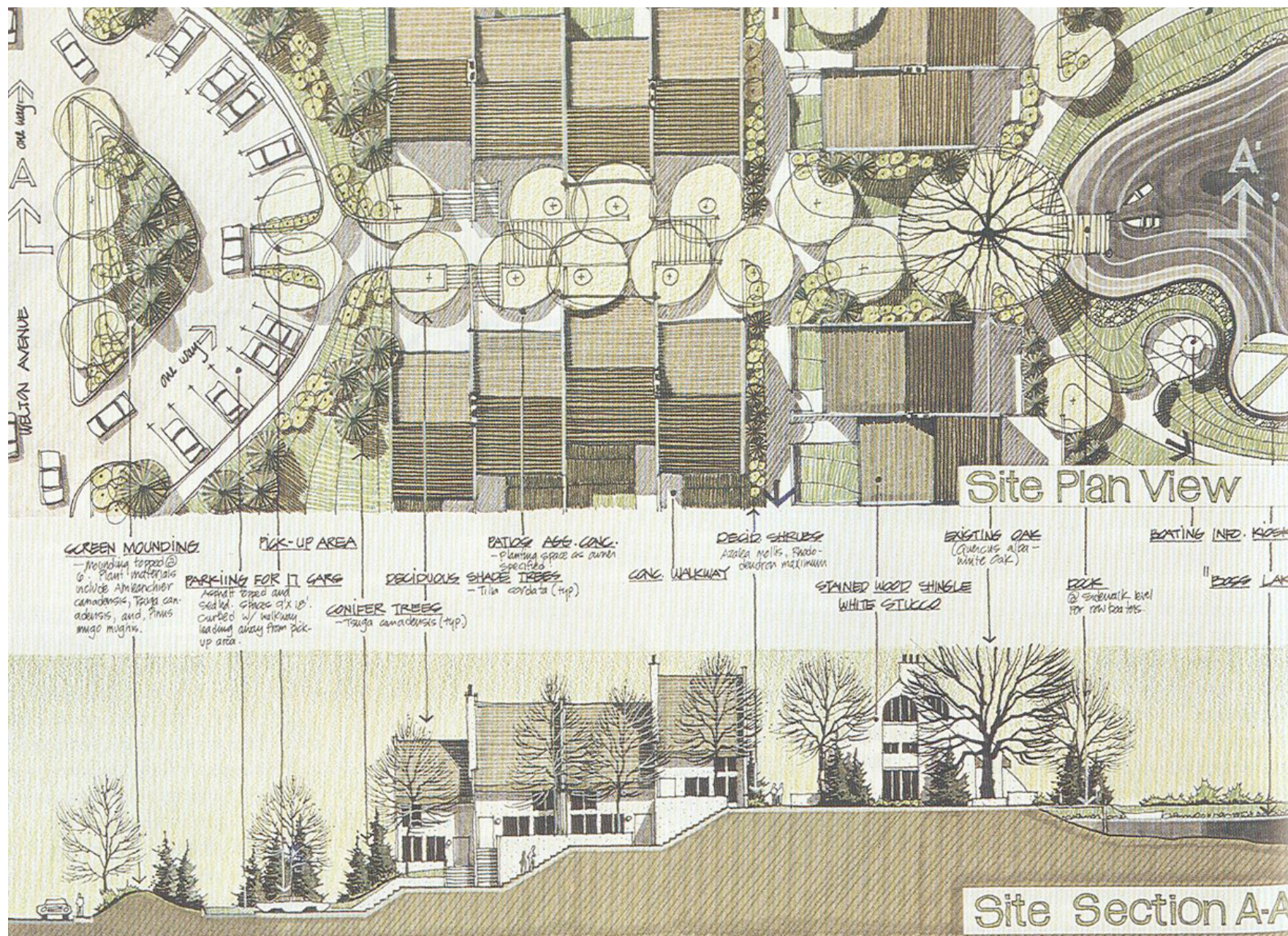


Imagen 141: Dibujo de proyecto en planta y corte, que muestran en equilibrio visual todos los elementos del proyecto como la arquitectura, las plazas, los andadores y los jardines

Fuente.: Color Drawing de Michael E. Doyle, VNR (1993)

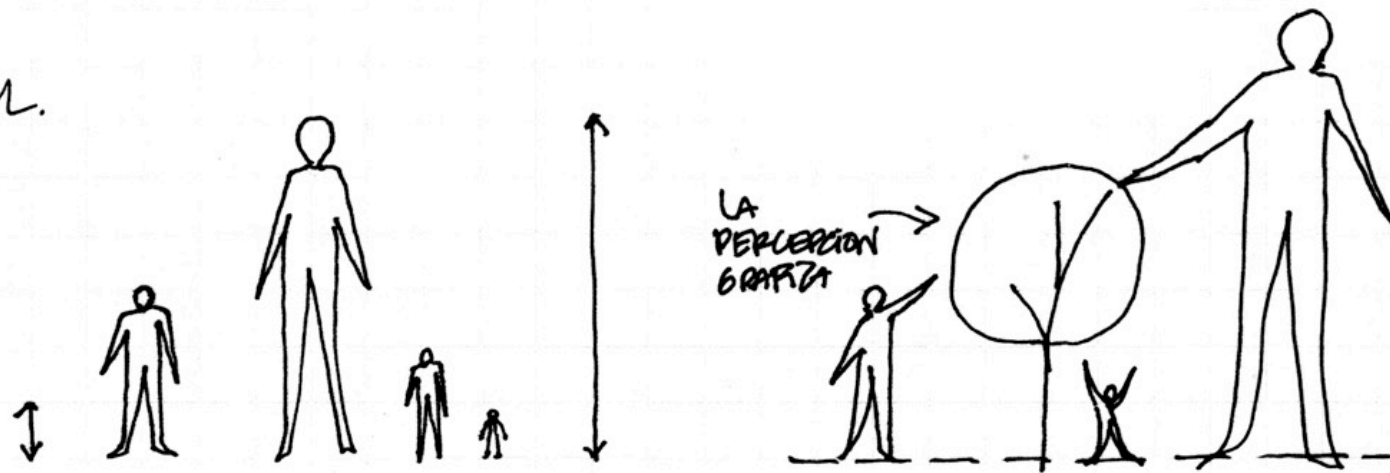


Imagen 142: Arquitectura de paisaje para conjunto de casas, (2008) el dibujo muestra las intenciones del diseñador con los pavimentos, los jardines y la fuente central.

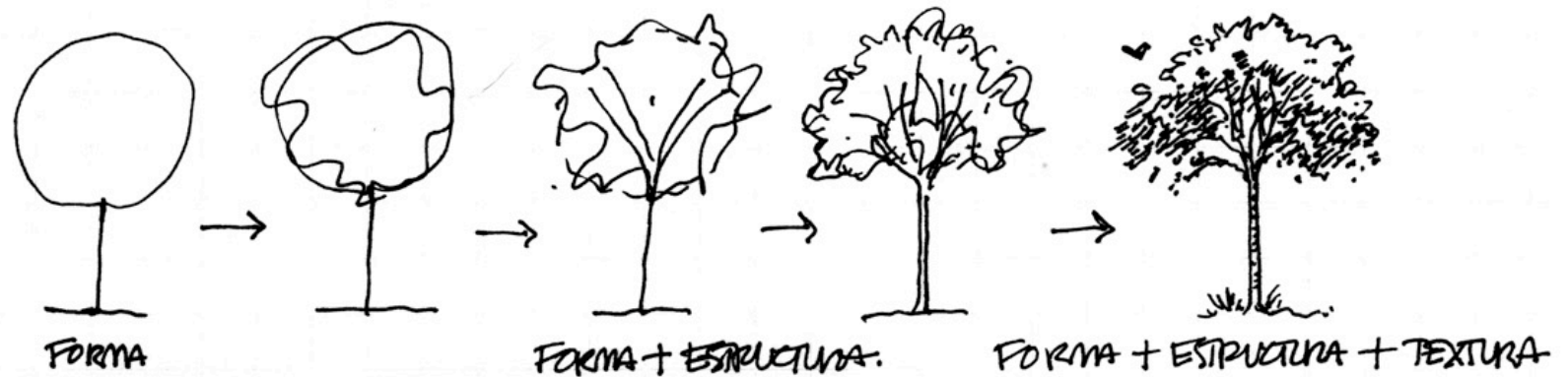
Fuente:.. Arquitecto José Luis Pérez.

LO SENSORIAL.

LA ESCALA
LA TEXTURA



LA PERCEPCION DE LO ABSTRACTO A LO FIGURATIVO



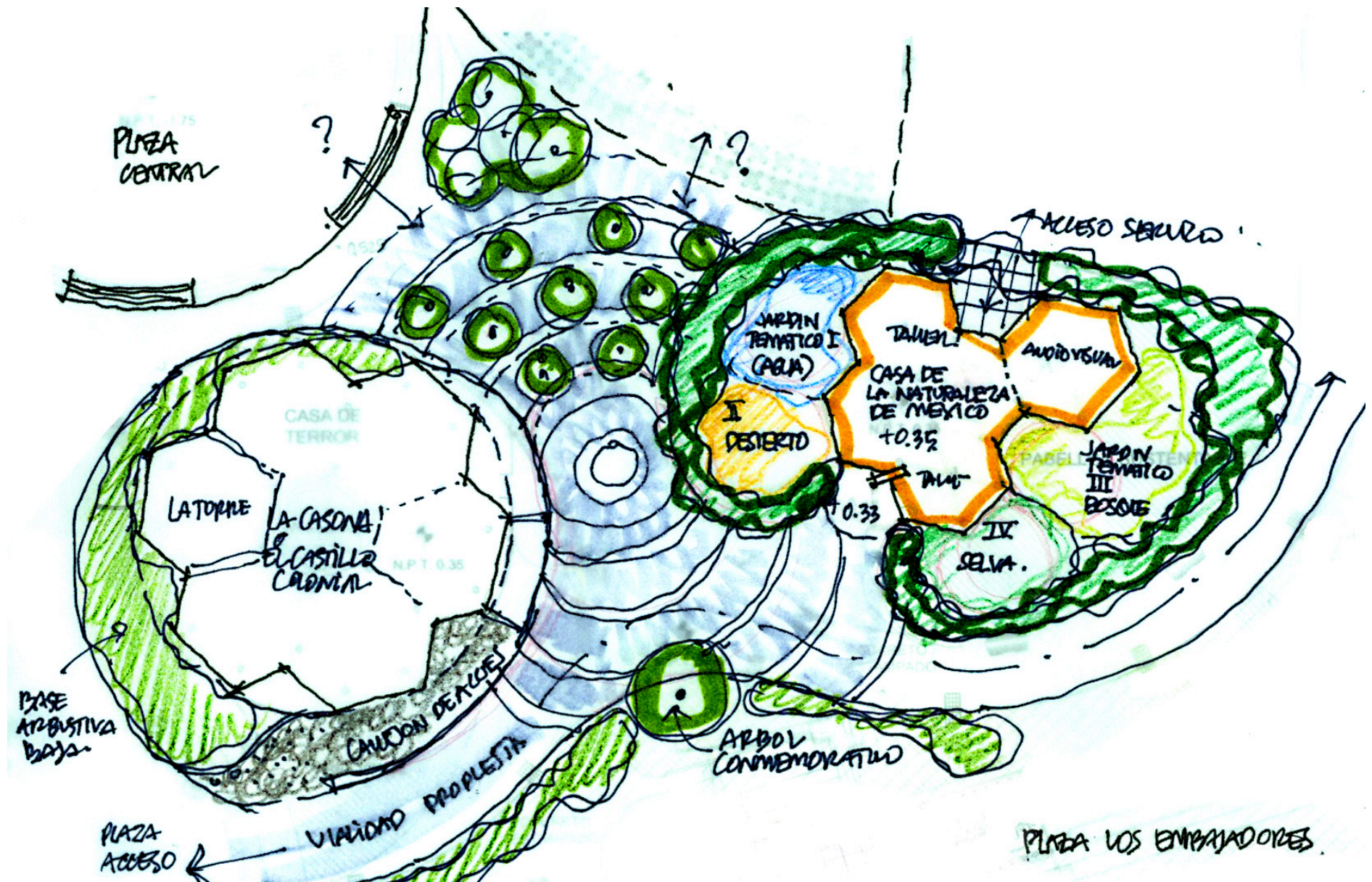
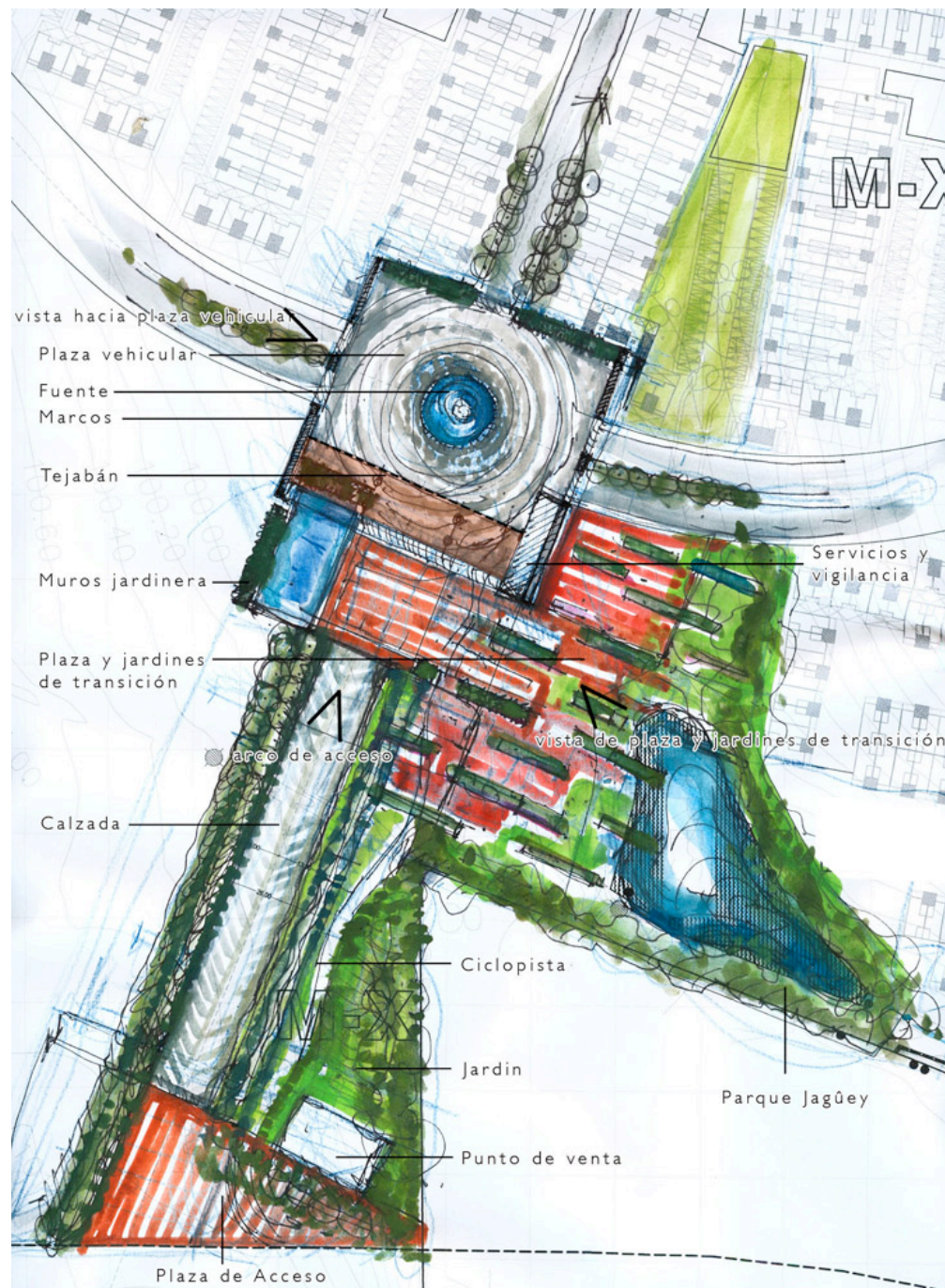


Imagen 145: Parque Temático Nikniu (2012) el lenguaje gráfico del paisajista a través del cual es posible integrar una gran diversidad de espacios.

Fuente: Archivo Estudio Lira.



4.2 ESTRUCTURA Y CONCEPTO.

Las representaciones del paisaje son avivadas por las percepciones del diseñador de todo el acervo cultural en el que está inmerso. Por lo tanto, en el proceso del diseño, empieza a visualizar aquellos elementos que requiere para dar una estructura y concepto. Pero antes, la mente del paisajista ya pasó por un proceso de síntesis del conocimiento del planteamiento del problema; conoce el lugar en su análisis del sitio, su entorno indispensable como parte complementaria de la integración al paisaje y, sobre todo, el propósito del proyecto. Así, en este proceso de aprehensión para el diseño, van apareciendo la síntesis y materialización de la idea; es decir su forma y contenido.

Imagen 146: Primer esbozo de los espacios abiertos del Rancho San Juan, Estado de México.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

Entre éstos existe una relación concomitante; no se puede hablar de la forma y estructura sin referir a su contenido y concepto y a la inversa. Estructura y concepto siempre están ligados, es la parte de la simbolización de la obra paisajística ya que si a la estructura le faltara el concepto entonces se referiría a una forma abstracta o, un concepto sin estructura sería aún la nada, quedaría en una simple idea preliminar, razón por la que se requiere de ambas.

Se puede decir que, al mismo tiempo que se va pensando en una estructura, también va emergiendo el concepto. A muchos diseñadores se les puede reconocer su habilidad y su visión para saber cómo quedará finalmente la idea, pero en la generalidad es un ir y venir de ideas y formas para consolidar la idea estética final.

La posibilidad de pensar primero en diseñar la estructura o el concepto es una aseveración difícil, ya que de acuerdo con las percepciones del diseñador, debe plantear un método a seguir “desatinado” porque las lógicas de los diseñadores no son siempre iguales, son individuos con vivencias y contextos diferentes. Pero lo que no se debe perder de vista, es la didáctica desarrollada para el diseño, en lo que se considera de inicio, el concepto. Por lo tanto ¿qué es el conceptualizar?

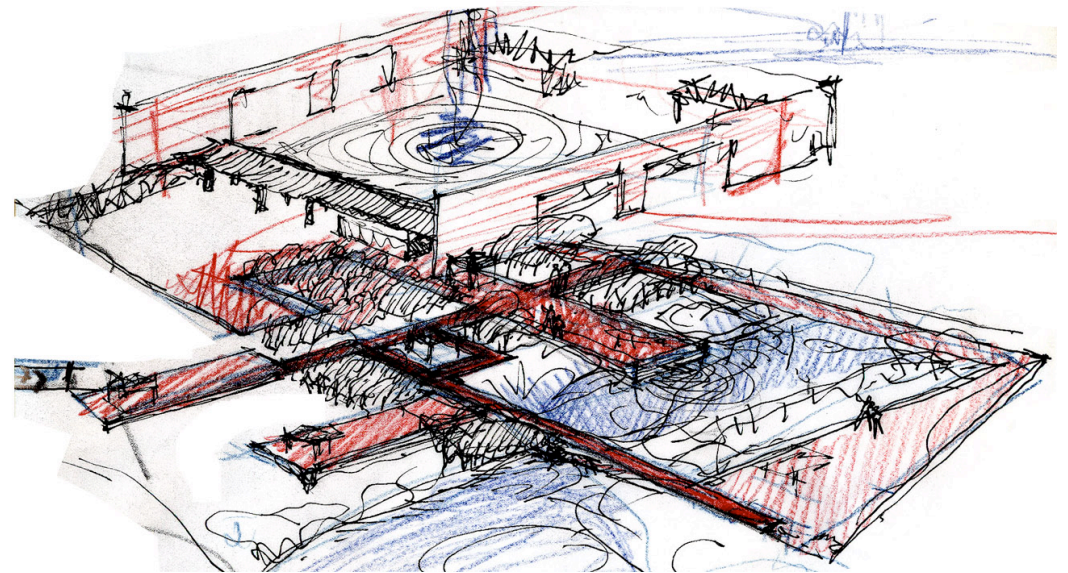


Imagen 147: Al seguir desarrollando el proyecto, las formas dieron lugar al programa de espacios y a la vez, una secuencia de recorrido.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

Detrás de esos procesos de creación de soluciones artísticas, científicas o tecnológicas, están los conceptos. Los conceptos son constructos que permiten definir objetos o fenómenos de la sociedad, la naturaleza y el pensamiento, los que coherentemente articulados dan lugar a las ideas como expresión de relaciones teóricas, prácticas, metodológicas o simbólicas. El concepto no es el punto de partida del conocimiento, sino el resultado. (Cruz 2013: 2)

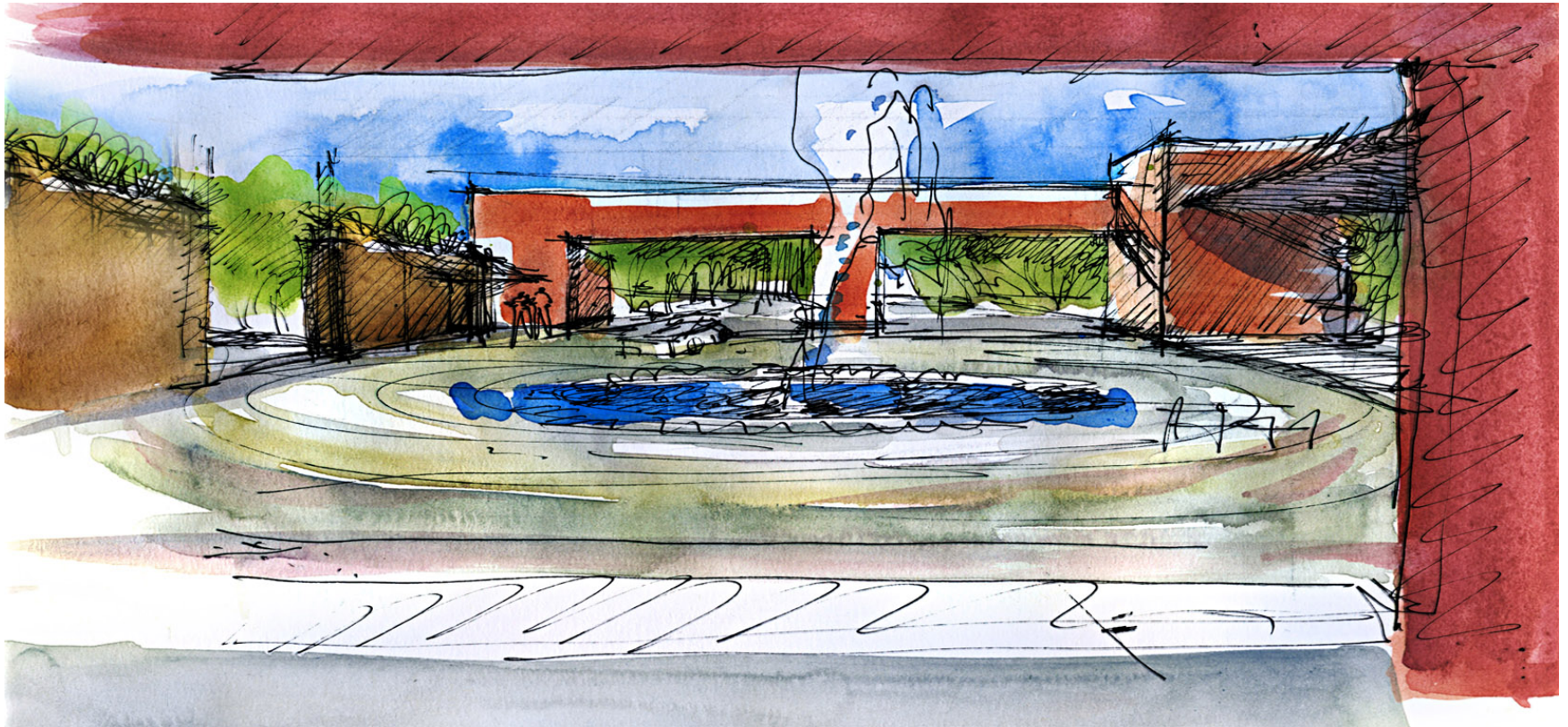


Imagen 148: Boceto de la Plaza de Acceso a Rancho San Juan (2010), el croquis permite el emergimiento de las ideas al papel.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

Antes de alcanzar los resultados de la conceptualización, los individuos utilizan los conceptos para extraer las características substanciales del objeto de estudio, de ahí que permitan caracterizar en las representaciones con base en la contemplación directa con el objeto, en sus sensaciones, percepciones y significaciones, a la vez que se va adquiriendo una importante actividad cerebral de abstracciones lo cual da pauta a una nueva cualidad.

La tarea del diseño conceptual puede ser mostrar caminos para concretar el proyecto, pues es la forma de alimentar la creatividad, a partir de observar y ver el entorno, reconociendo la capacidad creativa de los otros. Así, se puede transitar en las ideas para el proceso del diseño, haciendo uso de metáforas, analogías, tipologías, cánones, historicismos o pragmatismos; éste último, como es el caso del arquitecto Félix Candela.

La manera de fluir las ideas para la conceptualización va relacionada con la memoria, de cómo fue adquiriéndose la información; el usuario, el contexto, el proceso de transformación, todo esto debe ser analizado objetivamente para garantizar el ciclo de vida de la propuesta, su persistencia y trascendencia en el tiempo. Es entonces, el concepto, una perspectiva abstracta del conocimiento del tema a desarrollar. Éste representa las relaciones verbales con otros conceptos, como los atributos, jerarquías y categorizaciones que permiten estructurar y definir espacios.

De esta manera, la idea del concepto va a guiar el proceso de diseño, para lo cual va asegurar las cualidades del proyecto: imagen, funcionalidad, mensaje, estructura y por ende, su forma. Aparecen todos los aspectos del diseño que constituyen las sensaciones y percepciones de la subjetividad del diseñador.

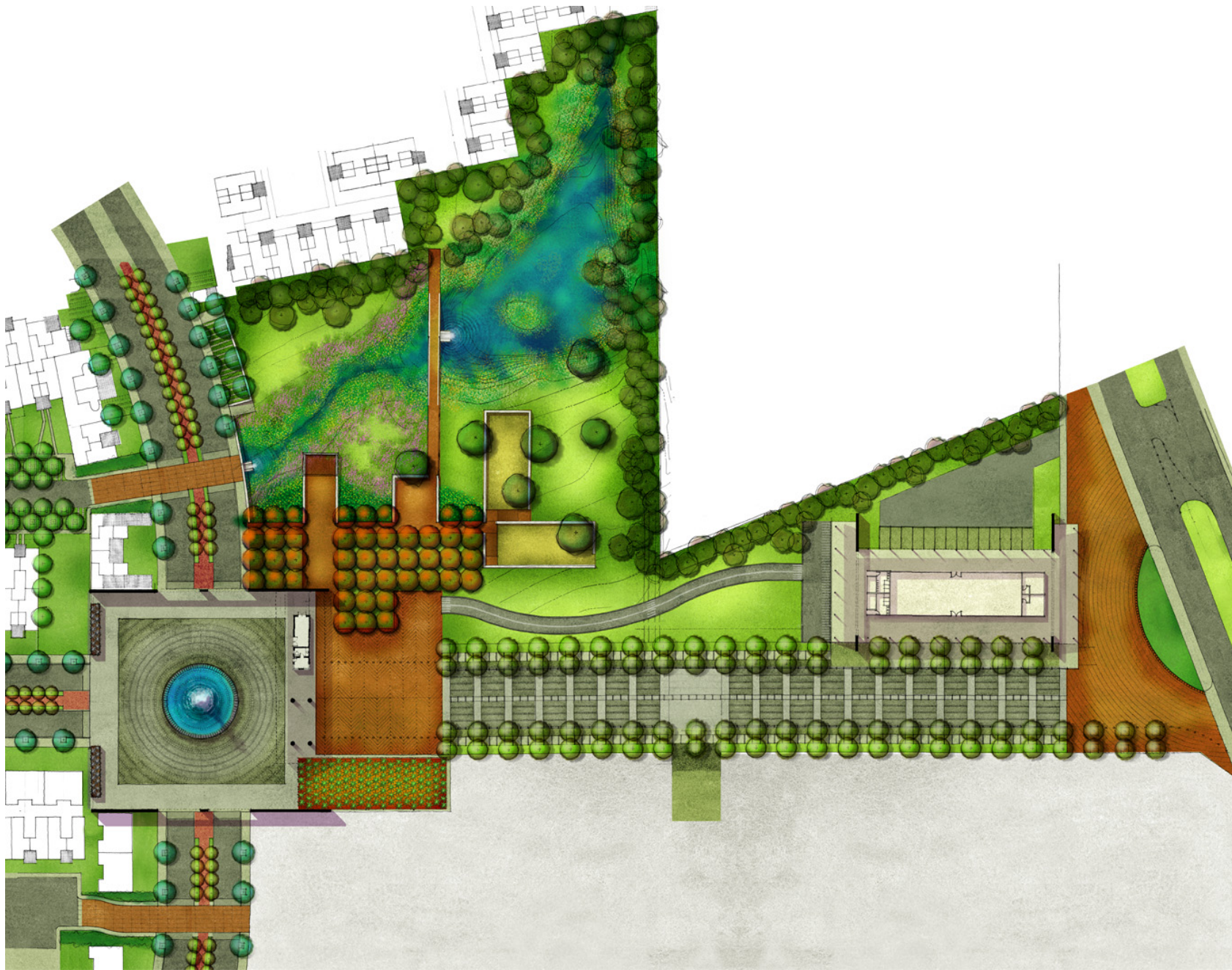


Imagen 149: Rancho San Juan (2010). Estructura conceptual final en la que se caracteriza de manera puntual elementos como cuerpos de agua, vegetación, vialidades, andadores además de elementos arquitectónicos.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

4.3 TRANSFIGURACIÓN.

El trabajo de hacer un croquis se debe a la necesidad de mostrar la forma de acercarse a un objeto original o imaginario para manifestar un cambio que lleve a nuevas ideas; algunas veces se puede regresar a la idea original, pero al adoptar nuevos análisis, se vuelve a ir –en mejores condiciones- a buscar otra imagen, o por el contrario se puede desechar la idea. Cada croquis, requiere otro, para mayor expresión y claridad, de esta manera, se van transformando las ideas conceptuales.

Se puede observar que la transformación toca dos niveles paralelamente que son los del conocimiento y los de la inspiración, por lo tanto, la transfiguración del croquis emerge a veces sin entender una mitad subjetiva pero en este proceso es válida como la intuición que no se necesita únicamente de la razón, a veces esta incertidumbre puede cambiar significado y apariencia.

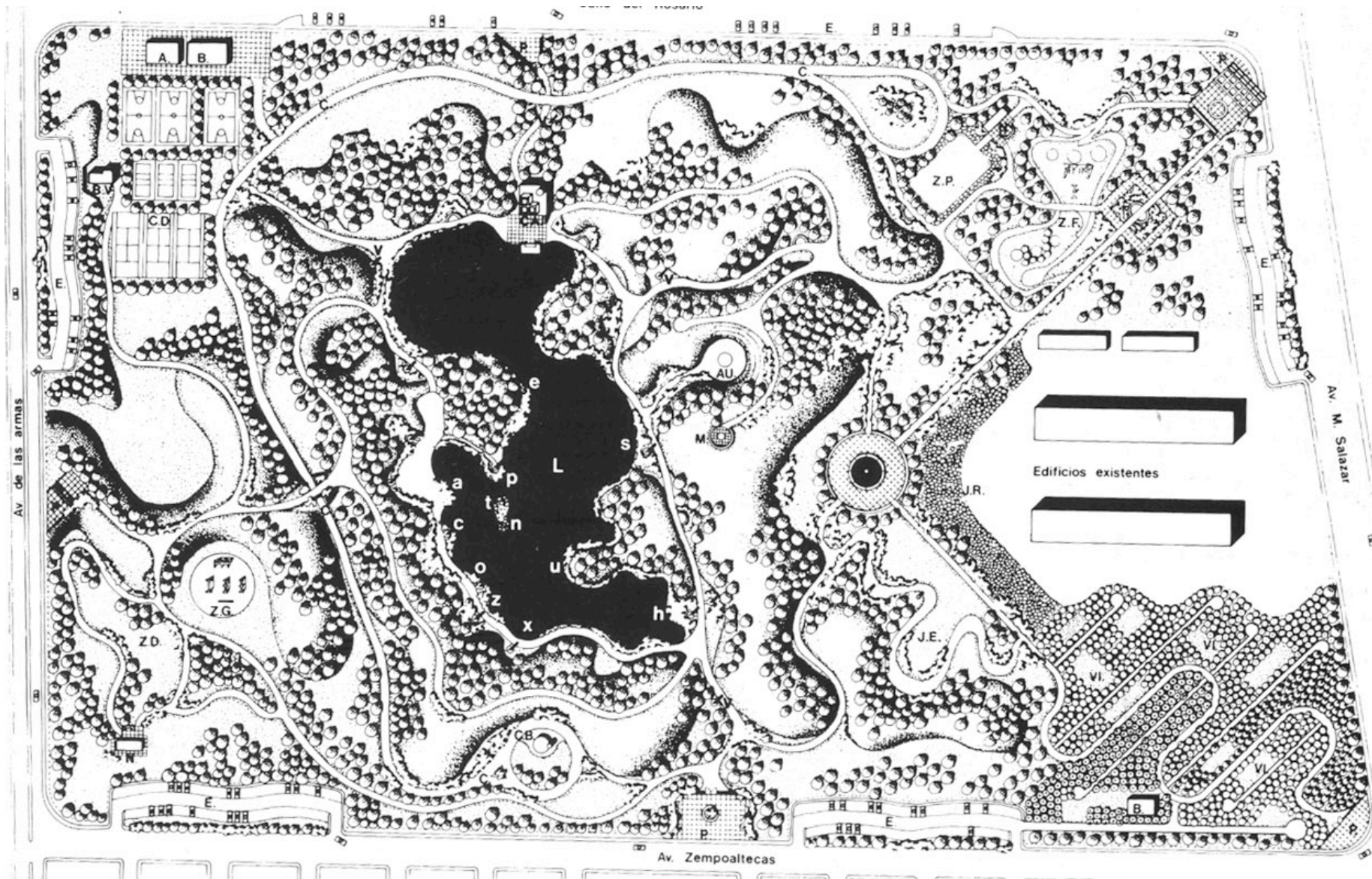


Imagen 150: Planta de Parque Tezozómoc del arquitecto Mario Schjetnan, en la que el elemento central replica la figura de la zona lacustre prehispánica.

Fuente: GDU, (1981)

Si la transformación del paisaje a nivel de croquis refiere a un diseño sin grandes detalles ni precisiones, un esquema que se realiza a simple vista sin la ayuda de algún instrumento de trazo y precisión, es el recurso de la impronta al igual como funciona la subjetividad al realizarlo.

Para entender el proceso de transformación, podríamos ver como ha venido cambiando la cultura humana, sus costumbres, sus rituales y sus símbolos y tal vez se podría entender como algunos conceptos misteriosos del pasado parecieran emerger como ideas frescas en nuestro presente. (Banerji y Elmitt 1994: 79)



Imagen 151: Parque Ecológico Xochimilco del arq. Mario Schjetnan. La búsqueda formal del autor es notoria en la forma del parque pero, a la vez, responde a su emplazamiento y relación con el paisaje circundante.

Fuente: GDU (1991)

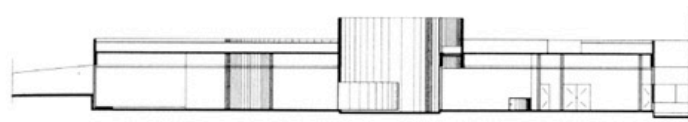
En estos aspectos culturales recae también la conexión pues se piensa en términos de integrar y relacionar las estructuras de origen, restablecer la realidad con el paisaje; el campo, la tierra, y sus entornos incluyendo los elementos arquitectónicos, es hacer bocetos con sus alrededores, en sus contextos, no imágenes aisladas, pues es esto lo que nutre el proceso de transfiguración.

Nunca se puede decir que es la etapa final del croquis, pues los deseos van cambiando gradualmente y aunque se tenga ya el proyecto ejecutivo aún se siguen haciendo a una imagen flotante y así hasta el proceso de construcción.

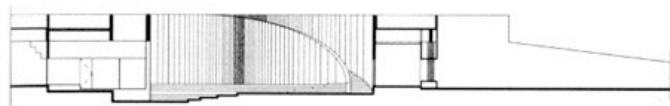


Imagen 152: Museo Parque Paquimé. Arq. Mario Schjetnan. Solo al aproximarse al edificio es posible distinguirlo.

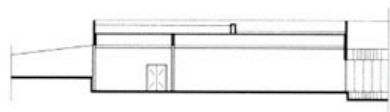
Fuente: GDU, (1994)



CORTE LONGITUDINAL 1.



CORTE LONGITUDINAL 2.



CORTE LONGITUDINAL 3.

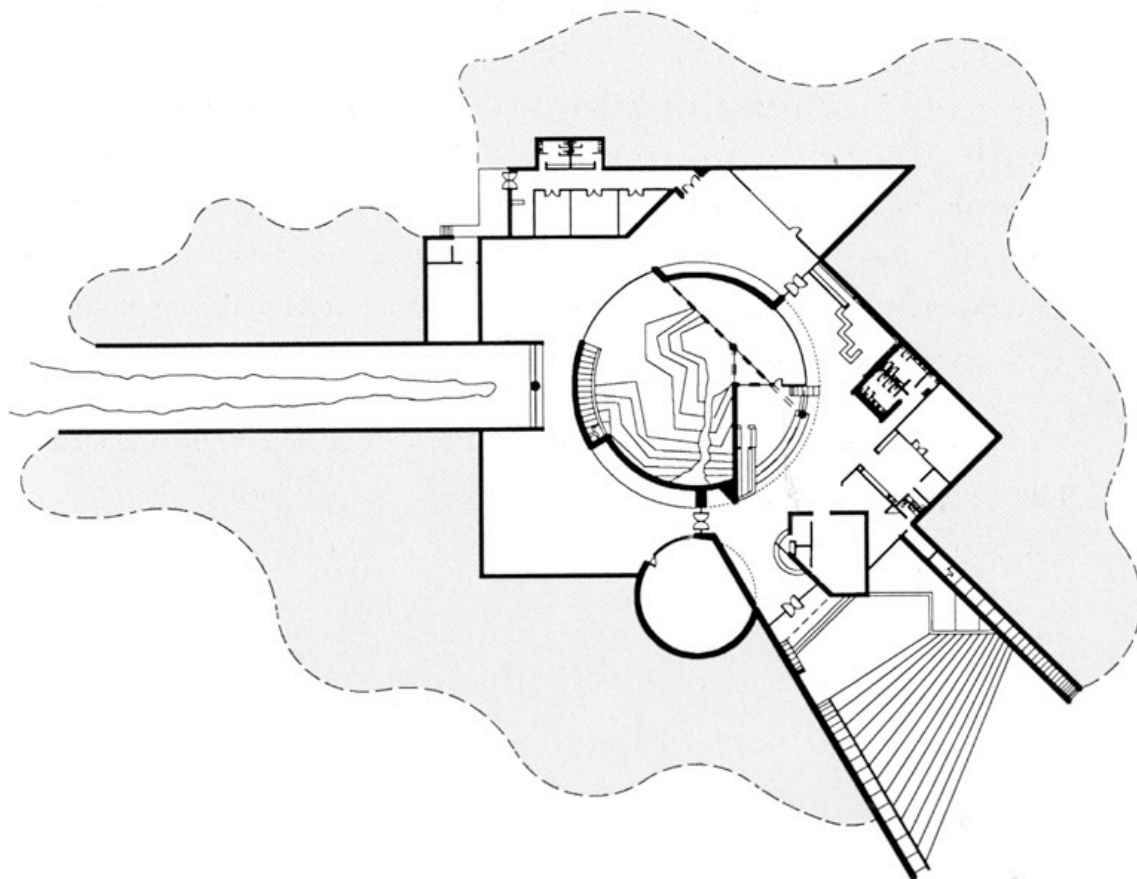


Imagen 153: Museo Parque Paquimé. Arq. Mario Schjetnan. La forma de un museo en el desierto evoca a los antiguos asentamientos prehispánicos y al mismo tiempo, la sutil integración al paisaje

Fuente: GDU. (1994)

DIBUJAR PARA DISEÑAR. LA NORIA

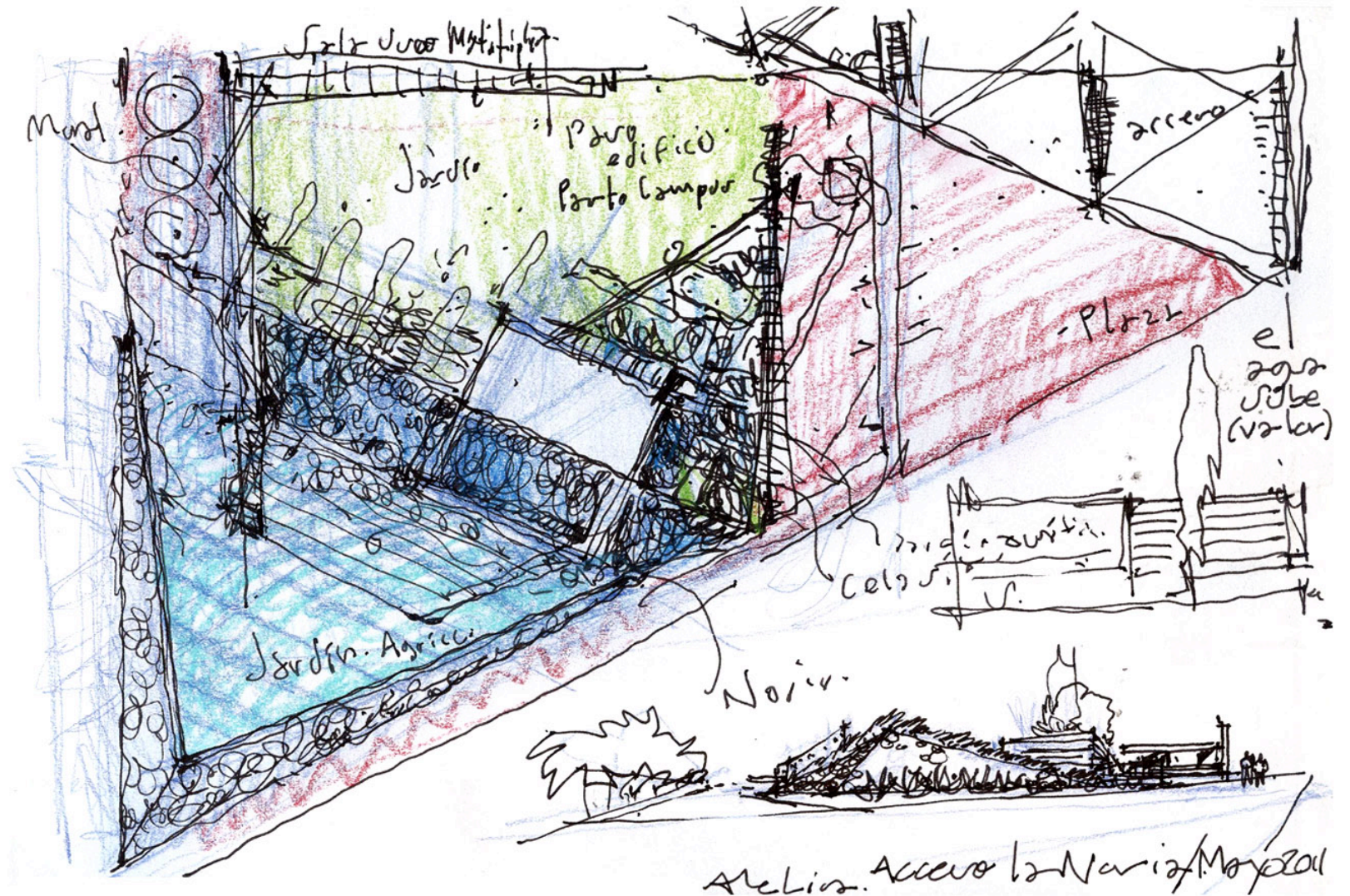


Imagen 154: La Noria (2011). La forma de un vértice de la poligonal origina el módulo de triángulo ccon el que se armará todo el conjunto.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

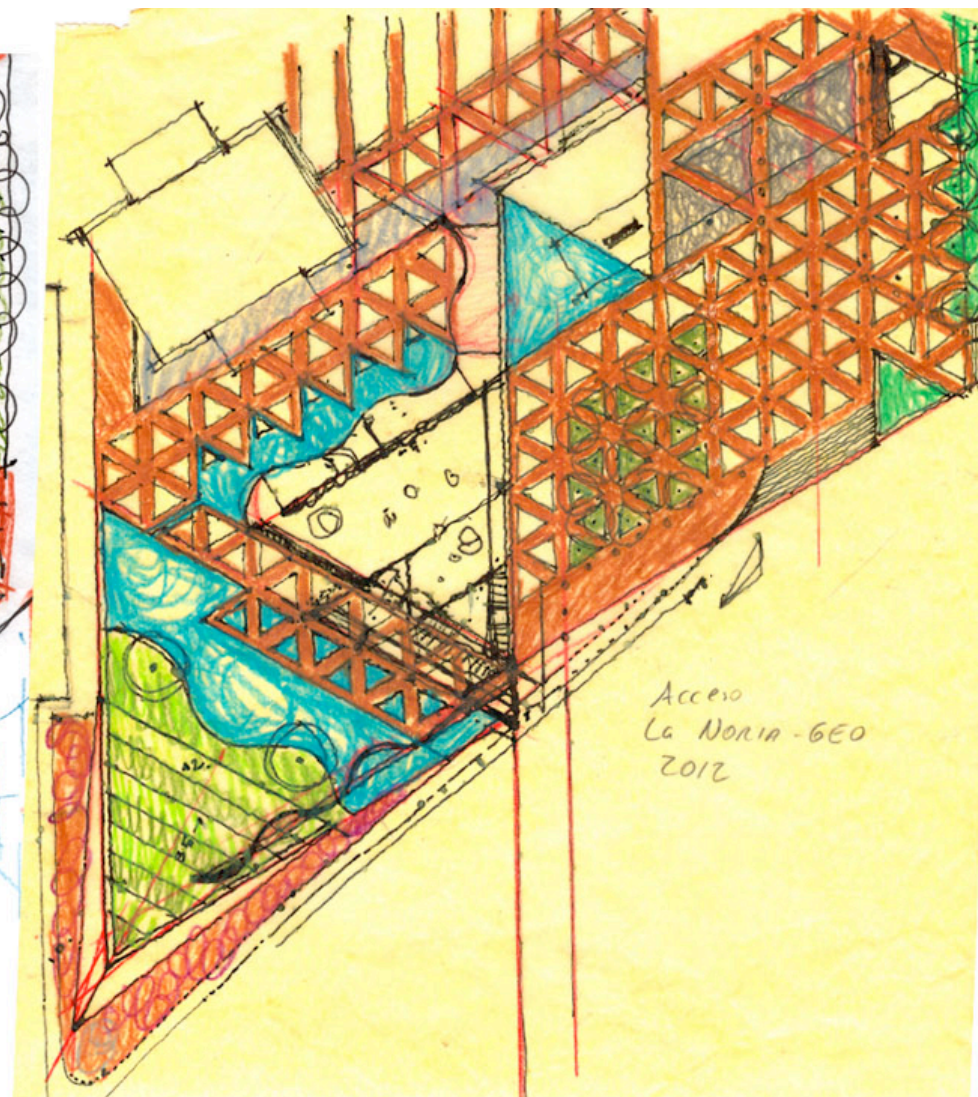
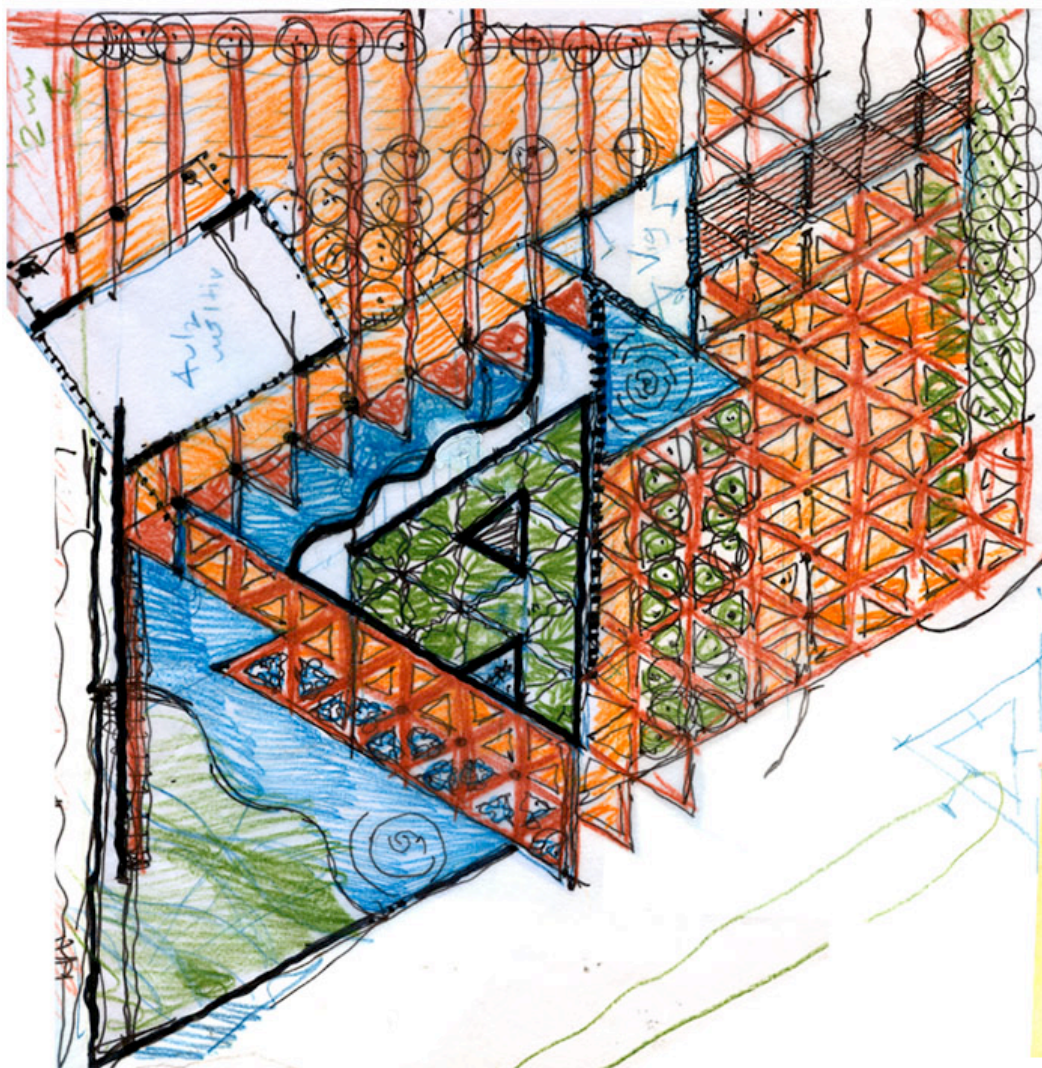


Imagen 155: La Noria (2012) Desarrollo del plaza de acceso a través de un módulo de diseño

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

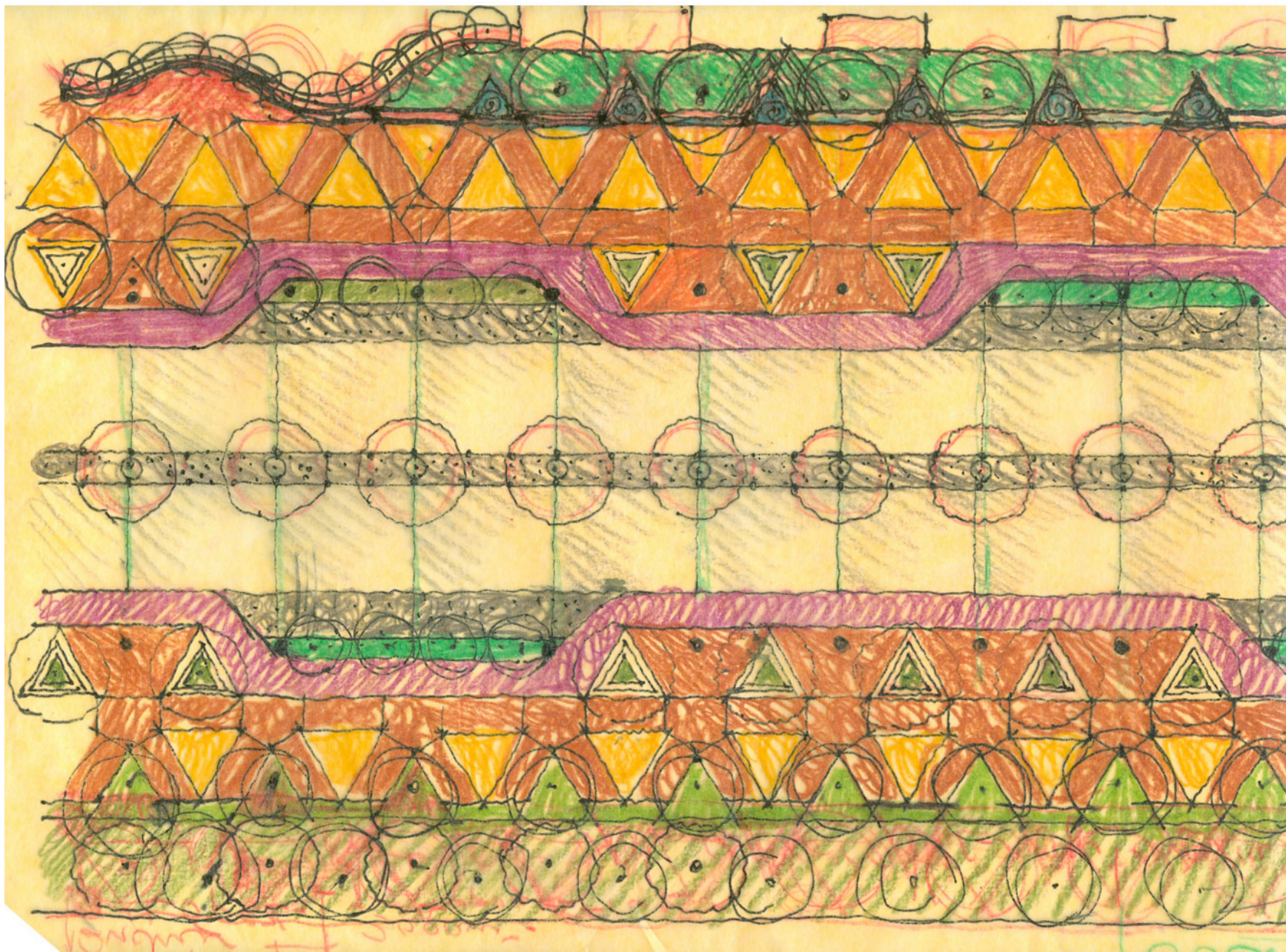


Imagen 156: La Noria (2012) El módulo ordenaba el concepto constructivo de los pavimentos, la vegetación e inclusive el mobiliario urbano.
Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.



*Imagen 157: : La Noria (2012)
estructura paisajística del acceso cc
una gran plaza que integra jardir
plazas y arquitectura.*

*Fuente: Dibujo elaborado por el au
Archivo Estudio Lira.*



Imagen 158: : La Noria (2012) El espacio urbano y paisajístico a partir del concepto modular.

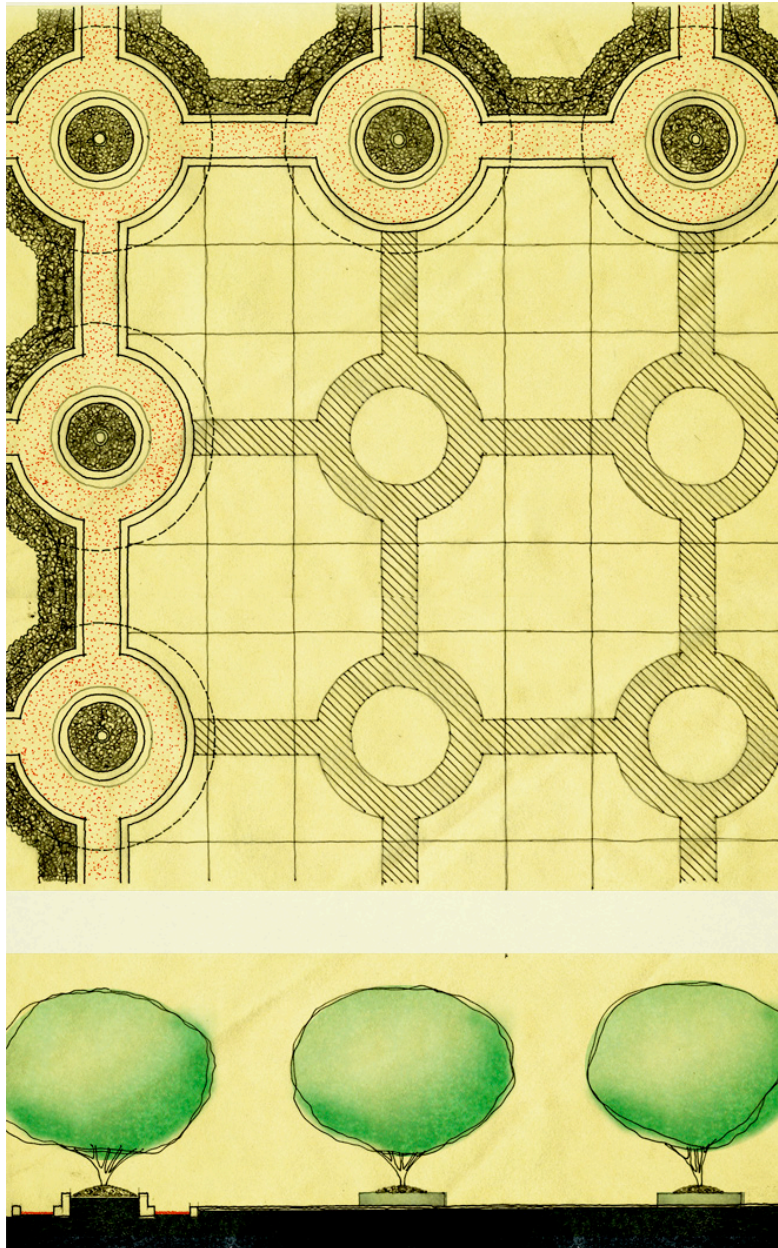
Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.



Imagen 159: La Noria (2012). El paisaje es el escenario principal aún con la complejidad formal de la arquitectura.

Fuente: Dibujo elaborado por el autor. Archivo Estudio Lira.

V. Dibujar para construir



Ante el dominio del dibujo a mano alzada -denominación más común en el ámbito de la arquitectura-, se van realizando los diferentes croquis de las visuales espaciales a fin de mostrar los detalles; aquí se llevan a cabo dibujos completos o parciales para ayudar a leer un dibujo, explicar y exponer ideas, proyectar nuevos cambios o para proceder a la preparación del dibujo definitivo. (French.T, Svensen, C: 1982)

El dibujo para construir, implica su elaboración para lectura y ejecución; es importante la transfiguración de éstos, muchas de las veces, de lo esquemático o artístico deberá ser llevado a un dibujo técnico que tiene la finalidad de representar en su verdadera forma y magnitud; es decir, debe expresar la manera determinante cómo se va a construir, pues “el dibujo se transforma para dar instrucciones precisas” (Arq. José Luis Pérez. Comunicación personal)

Imagen 160: Nuevos Paseos de San Juan (2010) el dibujo del Arq. Jorge Luis Granados precisa las intenciones de diseño desde el sistema constructivo hasta la funcionalidad de los espacios propuestos

Fuente: Archivo Estudio Lira

5.1 EL DIBUJO ES UN LENGUAJE PRECISO.

El dibujo para construir requiere de un lenguaje preciso y demanda un sistema de representación gráfica con el objeto de facilitar la información suficiente para definir el proyecto y viabilizar la futura construcción. Este lenguaje, se guía de elementos preestablecidos para describir la manera de representar de formas exactas y claras en cuanto a dimensiones y características de la construcción que se quiere producir.

Para esto, se requiere de un método de proyecto para su proceso; pensar, hacer y comprobar. Pensar en el diseño de la propuesta paisajística es cómo se diseña, por lo que corresponde aquí, mencionar la parte del proceso de cómo hacer el dibujo para construir, y la parte de comprobar en la funcionalidad de estos paisajes ya existentes en la realidad.

En este tipo de dibujo aún se utiliza en el paisaje, ya sea en croquis o bocetos para una mejor progresión hacia las posibles soluciones, a veces siendo necesario los cambios, pero siempre y cuando se justifiquen para obtener mejores resultados en su expresión y guiar así, el proceso de construcción. Hacer lo que se pensó implica ir resolviendo sobre la marcha las problemáticas que se presenten; es así como el dibujo a mano alzada o sin instrumentos sigue latente hasta las últimas etapas de diseño y construcción.

Este proceso para hacer el dibujo preciso consiste en elaborar a detalle las particularidades y dimensiones del objeto real; identifica cada una de las partes y sistemas ideales para determinar las características de cada uno. Se deben tener en cuenta los aspectos antropométricos, adaptación a las características físicas de las personas para representar gráficamente. Ya seleccionada la idea definitiva, se debe expresar utilizando el lenguaje apropiado y convencional.

Es así como el dibujo técnico es el lenguaje gráfico universal, el cual permite que otros puedan interpretar ya que sus instrucciones son precisas; se describen materiales, las dimensiones y la infinitud de detalles. En esta representación técnica de ideas se utilizan distintos sistemas de representación gráfica:

- Las perspectivas son dibujos en tres dimensiones, dan una idea general de cómo es el paisaje; con este sistema se muestran los objetos en la forma y disposición con que aparecen ante la mirada del observador.
- Las vistas son dibujos en dos dimensiones del paisaje completo o de sus partes y componentes, los cuales proporcionan detalles exactos y las medidas exactas que se necesitan para realizarlo.

De ésta manera se concretan las ideas precisas para ejecutar la construcción, no importa si en los bocetos no estaban bien hechos, lo importante fue la generación de ideas creativas e imaginativas que dan pauta para comprobar su existencia en lo construido.

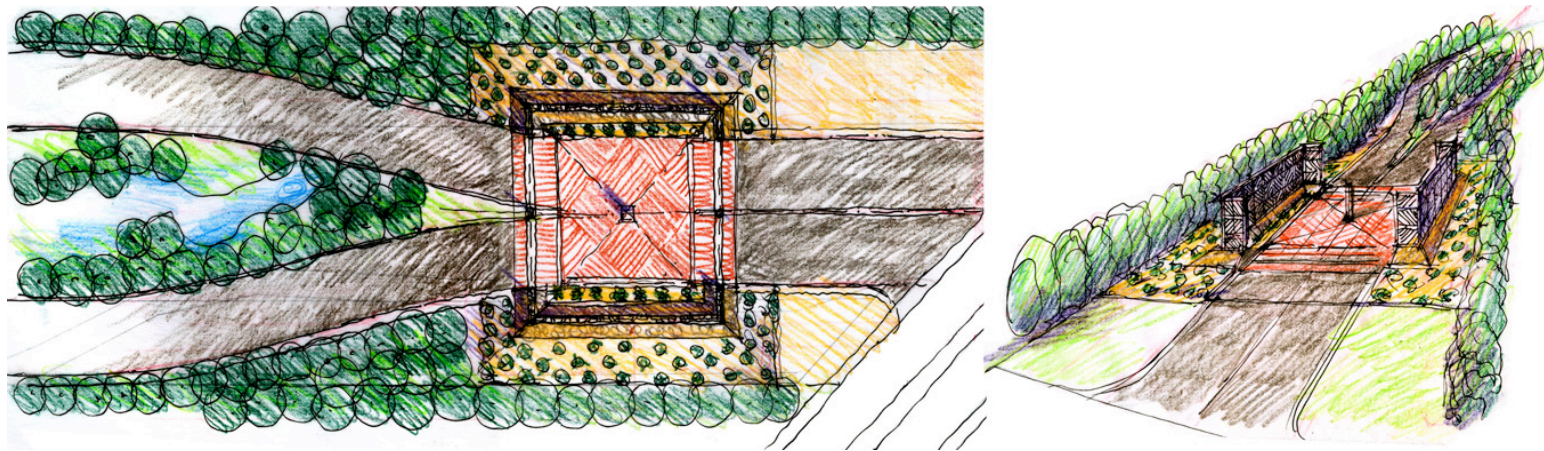


Imagen 161: Plaza de Acceso a Pueblo Nuevo (2007) Vista en planta y perspectiva.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

5.2 TIRALÍNEAS.

El tiralíneas, es un instrumento de dibujo el cual permite el trazado de líneas con diferentes anchuras, mediante un tornillo de ajuste incorporado que se gira para aumentar o hacer más delgada la línea, es una especie de pluma para el trazado de líneas rectas o curvas con el compás. Para su uso a mano alzada o a pulso, únicamente se recomienda tomarlo a más de tres centímetros arriba de la punta. Entonces, para el trazo de las líneas se mencionaban las reglas universales del dibujo que son:

- Las líneas verticales se trazan de arriba hacia abajo, con un movimiento oscilatorio de los dedos en una serie de trazos continuos y firmes.
- Las líneas horizontales se trazan de izquierda a derecha con un movimiento de muñeca para las líneas cortas y del antebrazo para las líneas largas.
- Todas las líneas curvas se trazan de un solo movimiento y en sentido de las manecillas del reloj, realizándolas primero con un trazo ligero, para luego delinearlos con más presión, corrigiendo la dirección del trazo inicial.

El alumno debía practicar estos ejercicios hasta lograr un trazo perfecto y esto se obtenía a partir de la coordinación motora; vista, mano y cerebro. Posteriormente surgieron los estilógrafos que consiguieron aligerar y facilitar los trazos de líneas. Pero la utilización de instrumentos aún persistió.

De esta manera se va a encontrar que existe una infinidad de tipo de líneas para la realización del dibujo ejecutivo, que en la actualidad ya no se realiza. Simplemente es hacer la referencia de cómo la línea es fundamental en cualquier dibujo, ya sea a mano alzada o por computadora, además de recordar la experiencia de desplegar las líneas en el papel.

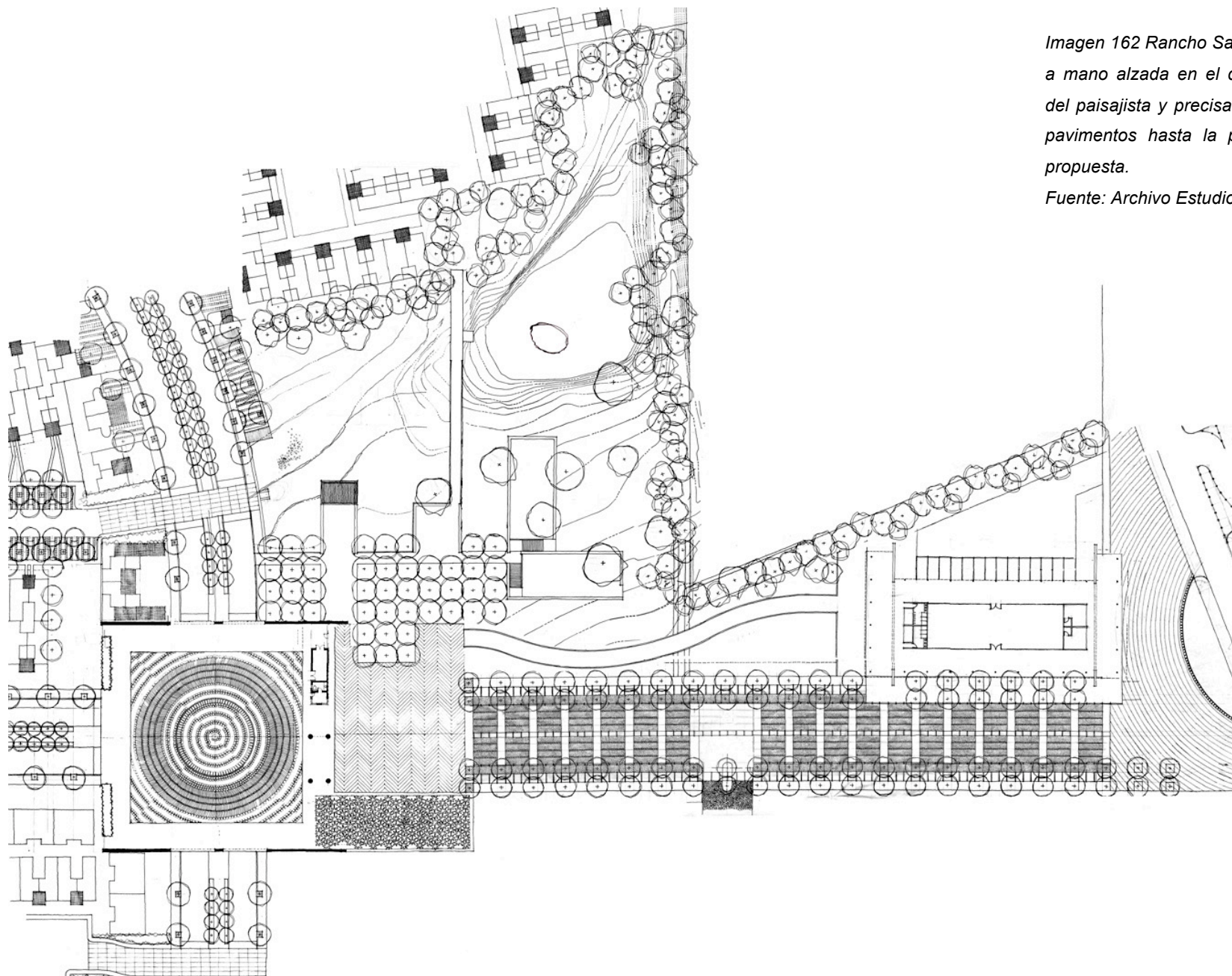


Imagen 162 Rancho San Juan (2012). Dibujo a línea a mano alzada en el que se expresa el lexigram del paisajista y precisa desde la modulación de lo pavimentos hasta la plantación de la forestación propuesta.

Fuente: Archivo Estudio Lira

Los tipos de líneas utilizadas en el dibujo técnico, se pueden clasificar de diferentes maneras; según su forma: recta, curva, quebrada y mixta; por su posición en el espacio: horizontal, vertical e inclinadas; y por la relación que guardan entre sí: divergentes, convergentes, paralelas y perpendiculares. De acuerdo al grosor, definen al elemento constructivo que se está representando en el plano.

Toda esta referencia es respecto al dominio que se debe tener sobre las líneas, para expresar las ideas en un dibujo informal al igual que formal, entonces, el sentido del tiralíneas es tanto literal como metafórico, lanzar líneas a la vez que va la creatividad y la imaginación.

Es también, hacer memoria cuando aún no se utilizaba la computadora y se definían los módulos compositivos para realizar los ejes de trazo, se tiraban las líneas en toda una serie de destreza visual y de práctica, en un solo tendido de escuadras o de la regla paralela se dibujaban todas las verticales y luego horizontales, como si en la mente ya estuvieran los trazos programados para saber donde era continua, se suspendía o cortaba.

En el proceso de realización de las presentaciones en planos y perspectivas, se le iba proporcionando la calidad de línea con los diversos grosores que hacían sobresalir las estructuras de soporte así, hasta especificar con claridad todos los detalles necesarios para su ejecución. Las líneas son la fortaleza del dibujo, sin ellas es imposible pensar en su realización.

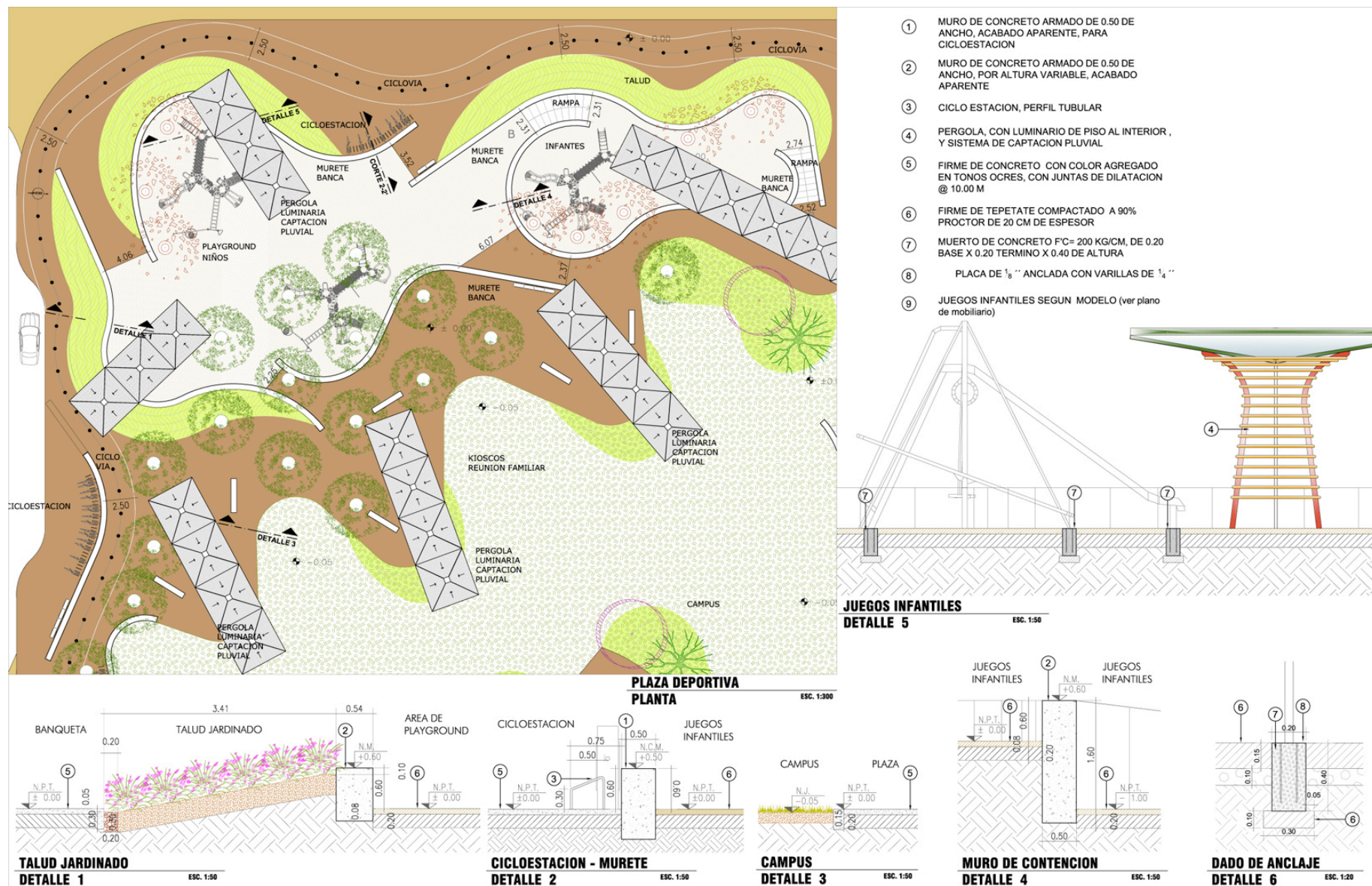


Imagen 163: Plaza de las Artes (2011) Dibujo asistido por CAD, el lexigrama predefinido con un "Software".

Fuente: Archivo Estudio Lira.

5.3 TECNOLOGÍA DEL DIBUJO.

En la actualidad se cuenta con una cantidad innumerable de recursos computacionales para realizar la actividad del dibujo, situación que ha favorecido a la propia actividad humana, pues en cuestión de poco tiempo el dibujo asistido por computadora ha desplazado al dibujo hecho a mano sobre papel en un restirador. Así, se encuentra que en todos los talleres de arquitectura usan computadoras al grado que han sustituido a los talleres de dibujo manual.

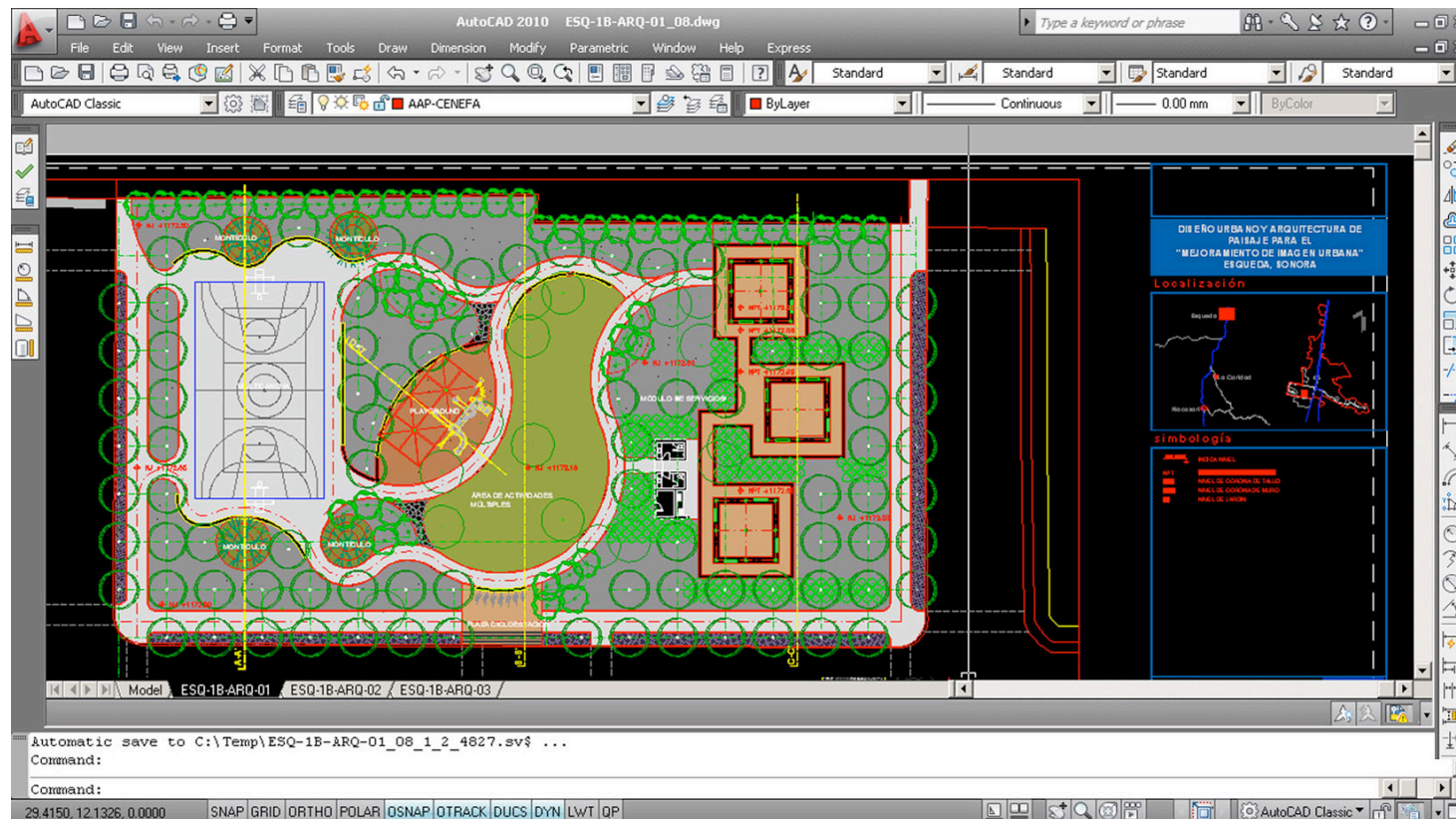


Imagen 164: Parque Esqueda (2013). Interfase CAD que muestra las herramientas de dibujo y la forma de visualización en una pantalla.

Fuente: Estudio Lira.

Es así, como la mesa de dibujo no desaparece, simplemente reduce su tamaño para la elaboración de bocetos y croquis hechos manualmente ya que representan las ideas básicas principales del proyecto y luego se dibujan en planos virtuales en los programas CAD (Diseño Asistido en Computadora). En estos, se realizan los dibujos en dos y tres dimensiones haciendo posible la edición digital de paisajes o edificios en planos y recreándolos en tercera dimensión.

La característica principal de estos programas es lograr el desarrollo de los proyectos con exactitud y con un margen de error mínimo; el objetivo principal es transmitir la forma y sus dimensiones reales de un objeto transferido a una escala genérica reductora, tiene la posibilidad de representar las proyecciones con diferentes vistas del objeto paisajístico y detallan cada detalle. Pero sobre todo, permite su elaboración con mayor rapidez y si se requiere de modificaciones, la solución es inmediata.

Las proyecciones principales del dibujo por computadora son: la vista frontal, o alzado; en su lado de mayores dimensiones de exposición, debajo del alzado dibuja la vista desde arriba o planta, así también los cortes o secciones con vistas auxiliares desde puntos específicos según las necesidades requeridas del proyecto a ejecutar.

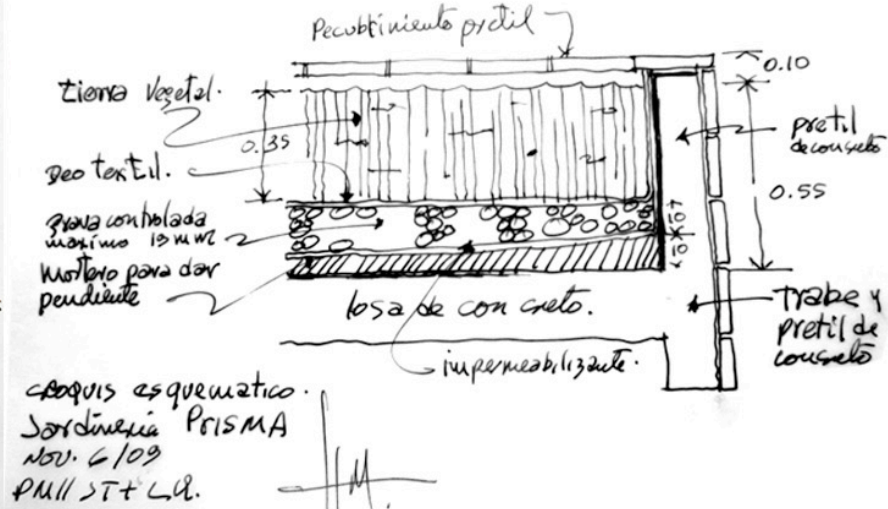
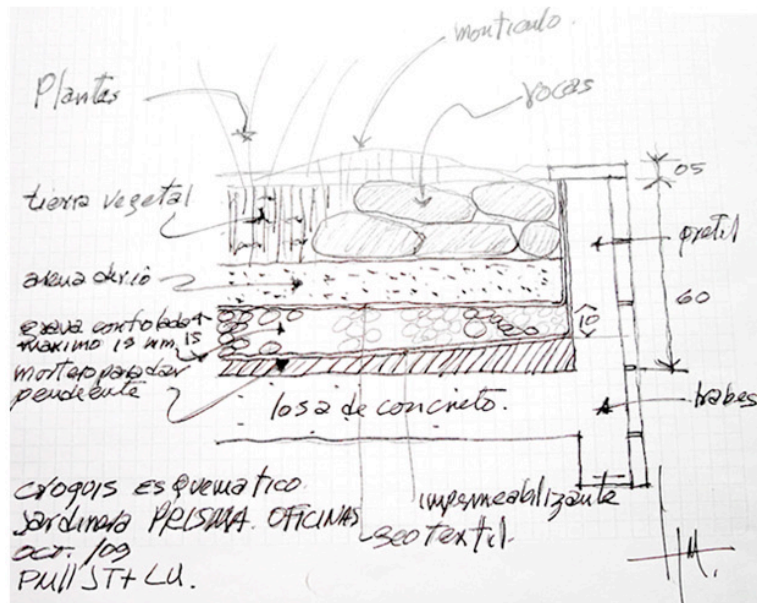


Imagen 165: Jardines para Corporativo Prisma.(2009). Detalles constructivos de una jardinera.

Fuente: Arq. José Luis Pérez.

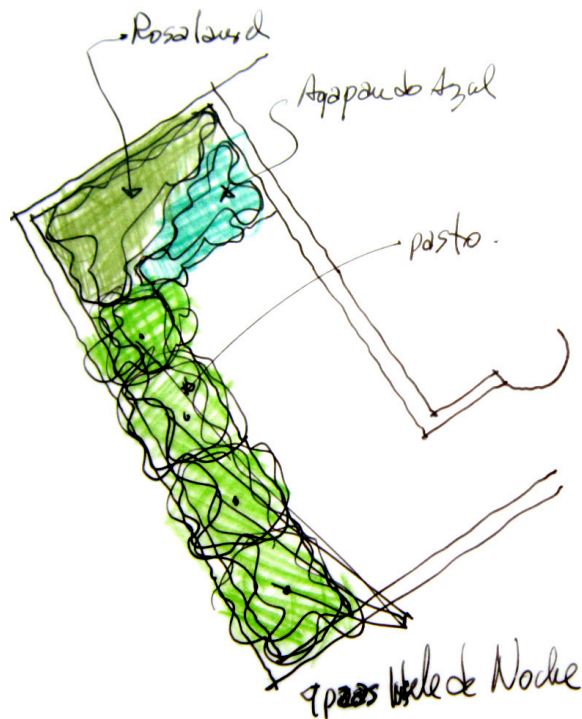


Imagen 166: Jardines para Corporativo Prisma.(2009). Esquema de la vegetación propuesta para jardinera.

Fuente: Arq. José Luis Pérez.

DIBUJAR PARA CONSTRUIR. PROYECTO ZONA IV SAN JUAN DE ARAGÓN.

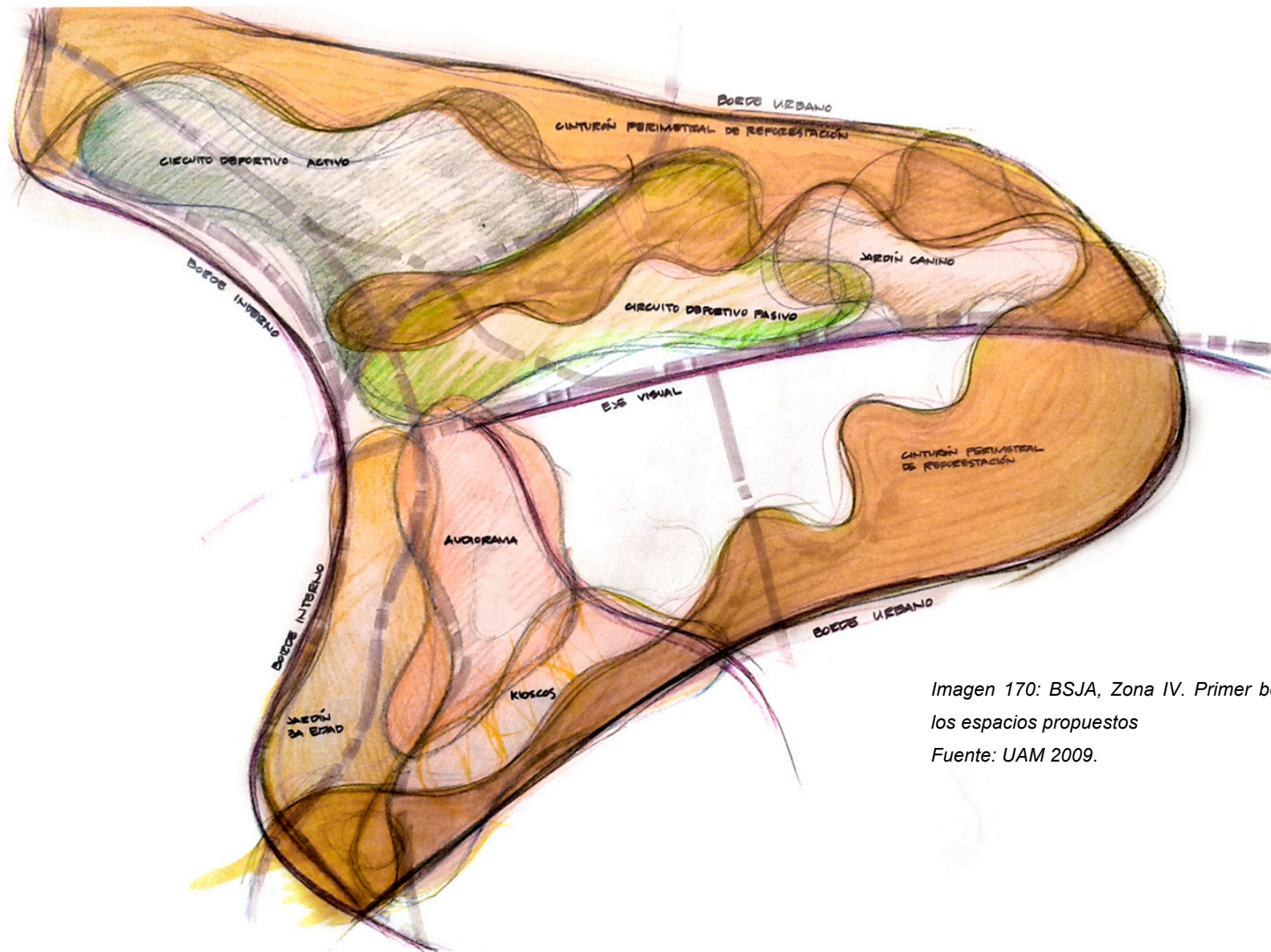


Imagen 170: BSJA, Zona IV. Primer boceto con la zonificación de los espacios propuestos
Fuente: UAM 2009.

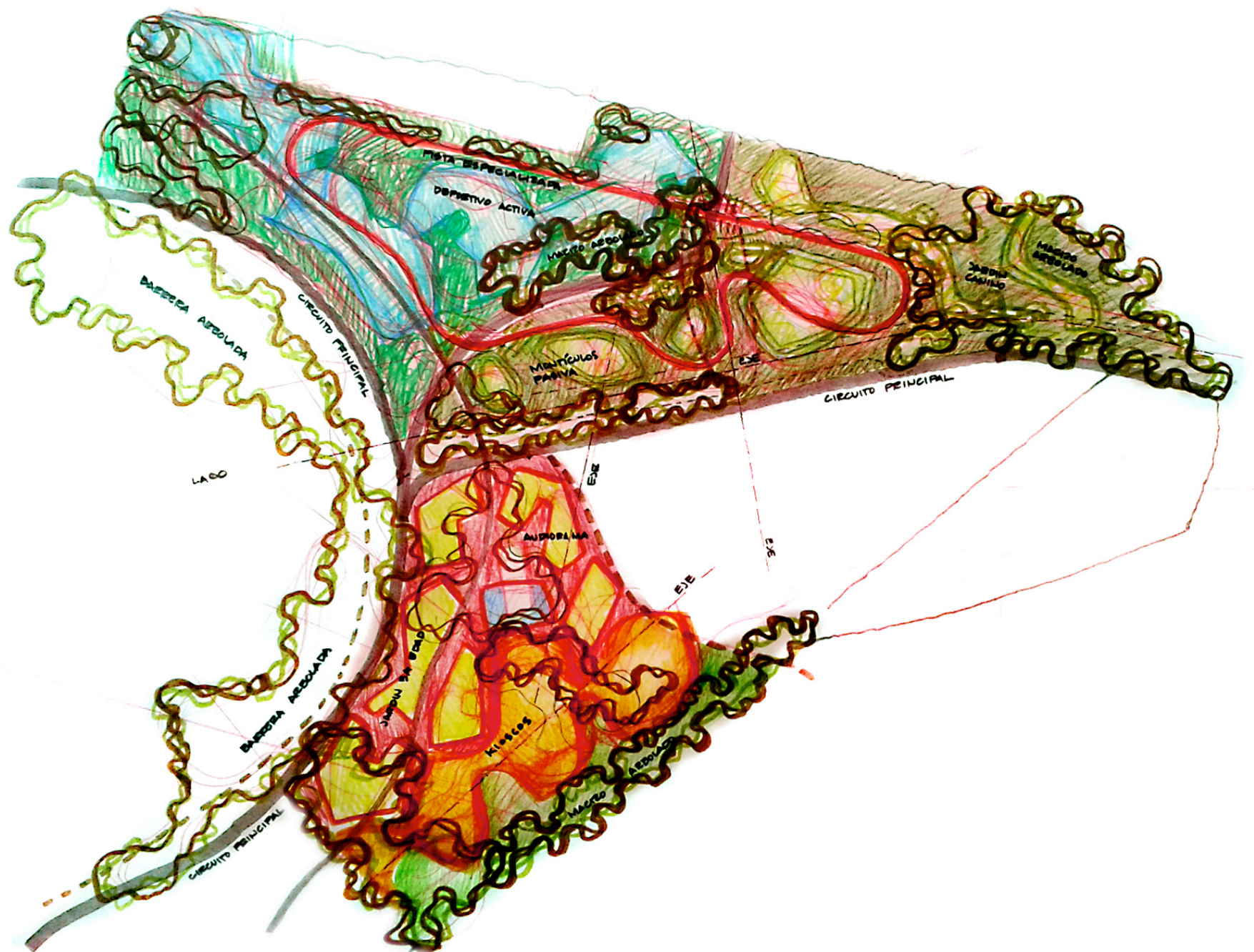


Imagen 171: BSJA, Zona IV. Primer boceto del concepto de la estructura paisajística a partir de los requerimientos del Plan Maestro.
Fuente: UAM 2009.



Imagen 172: Zona IV. Primer boceto con el diseño del jardín para el Pabellón de adultos mayores
Fuente: UAM, 2009.



Imagen 173: BSJA Zona IV. Primer boceto con el diseño del jardín Audiorama
Fuente: UAM, 2009.

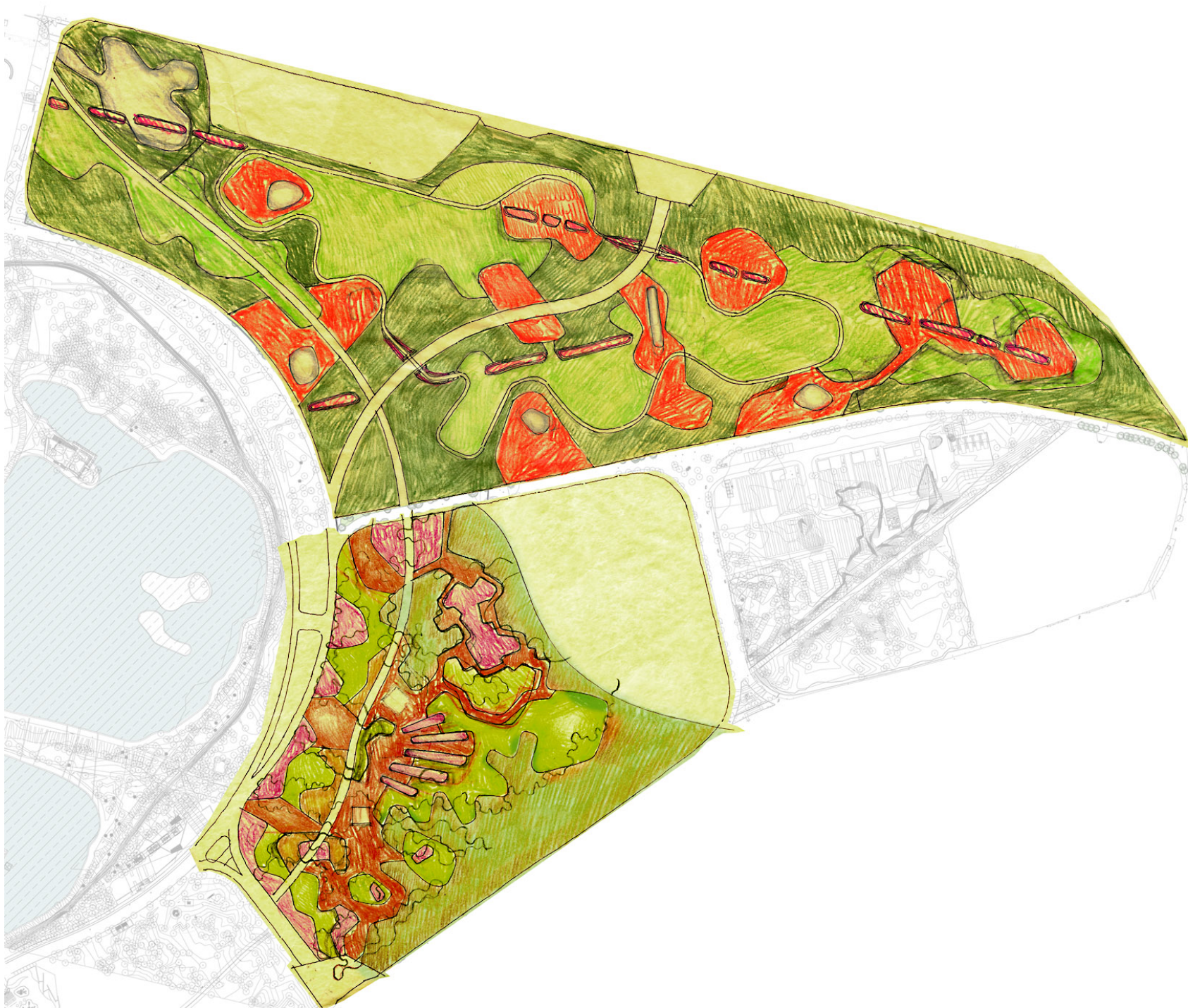


Imagen 174: BSJA Zona IV. Dibujo preliminar con la estructura paisajística de todo el proyecto
Fuente: UAM, 2009.

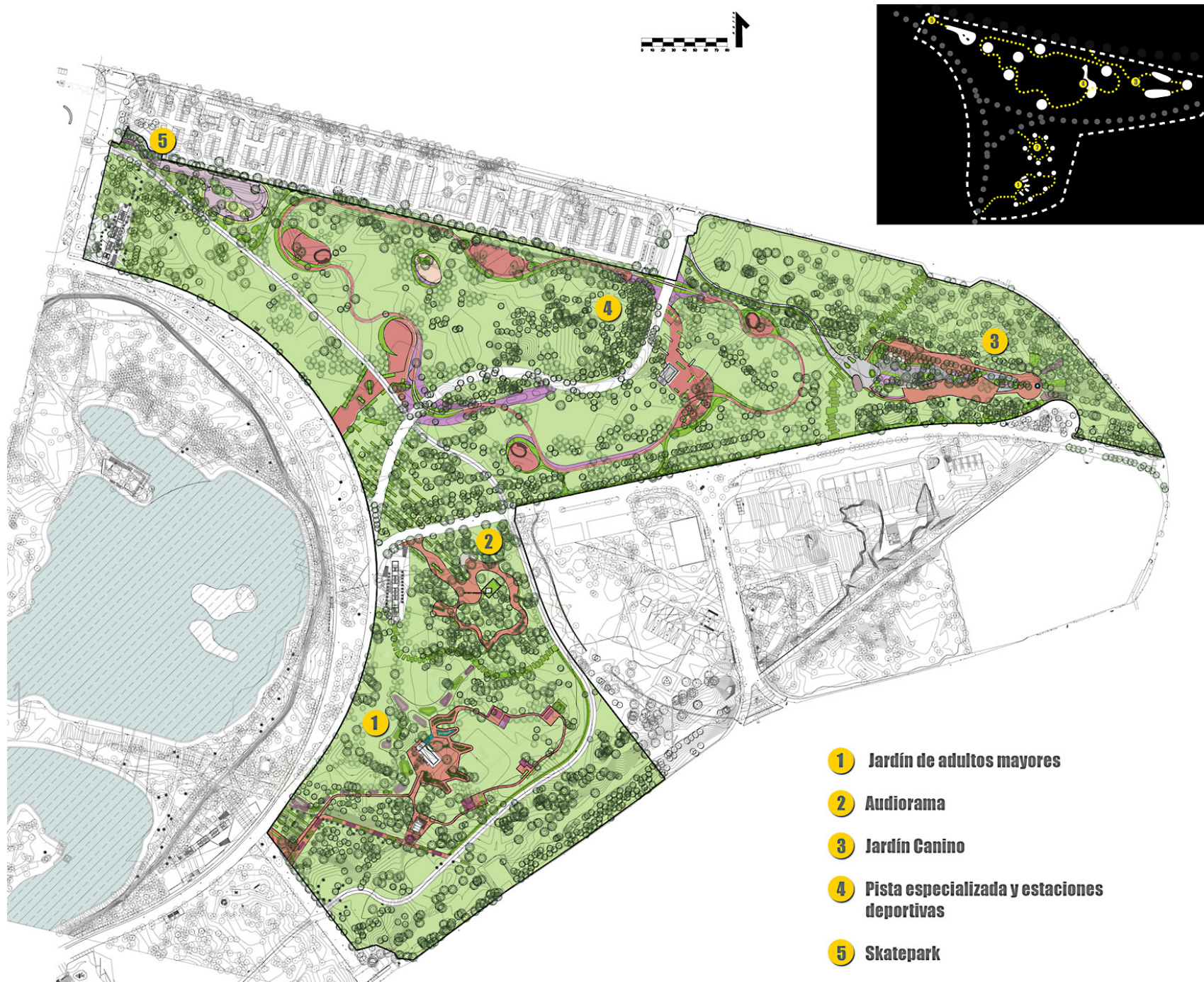


Imagen 175: BSJA Zona IV. Anteproyecto de toda la zona IV.

Fuente: UAM, 2009.

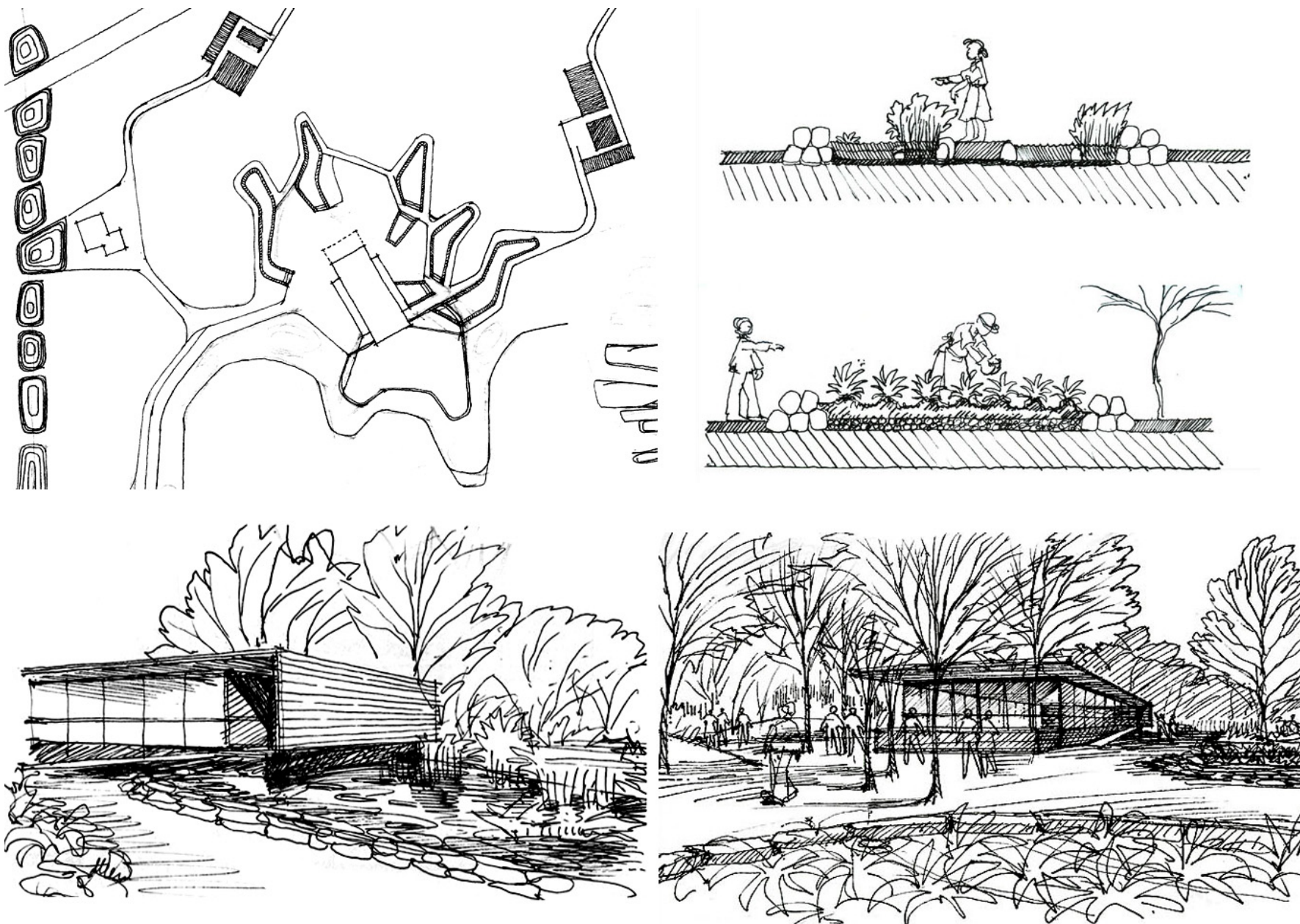


Imagen 176: BSJA Zona IV. Dibujos preliminares para el desarrollo de proyecto del jardín de adultos mayores.

Fuente: UAM, 2009.

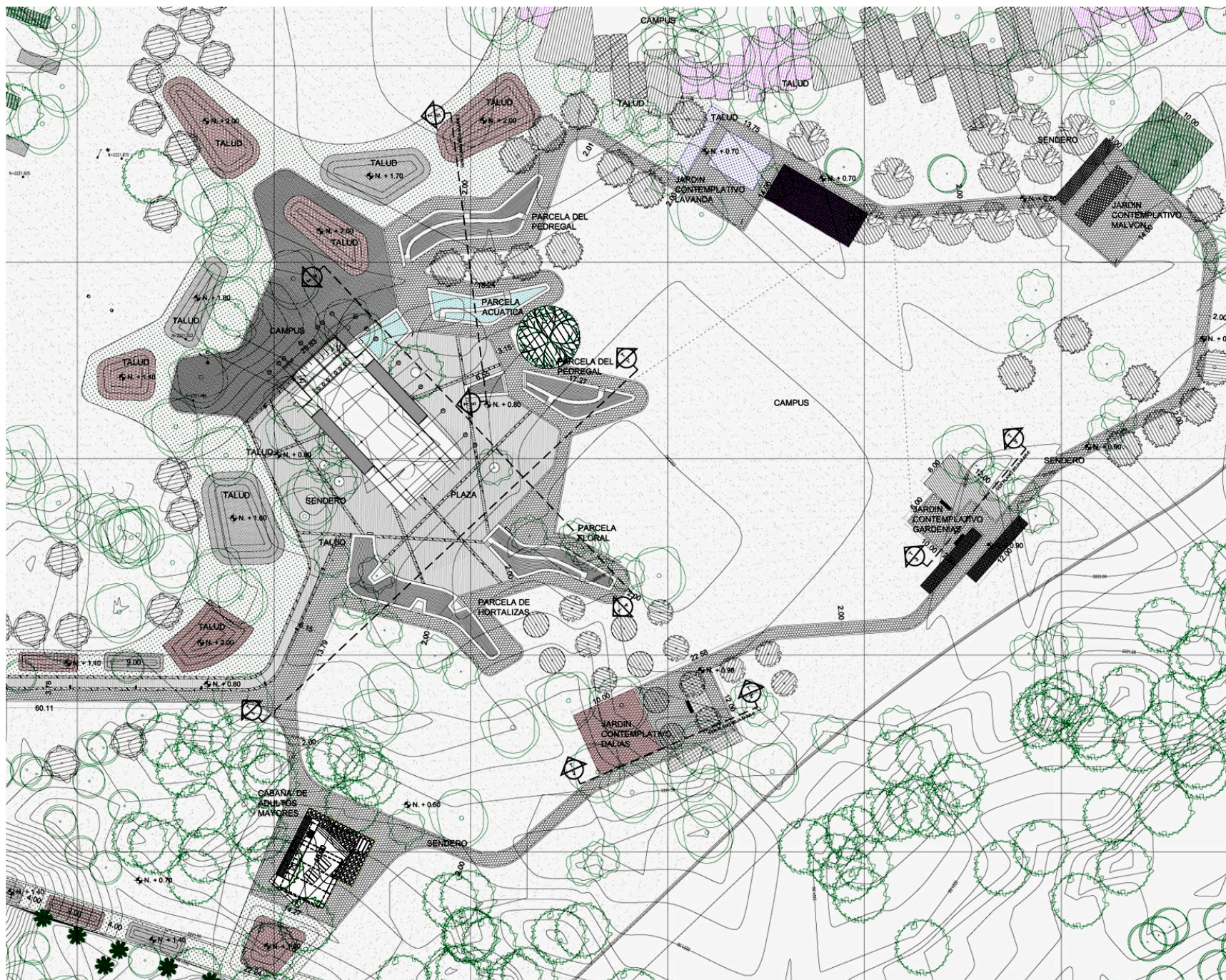


Imagen 177: BSJA Zona IV. Planta del proyecto ejecutivo del jardín de adultos mayores

Fuente: UAM, 2009.

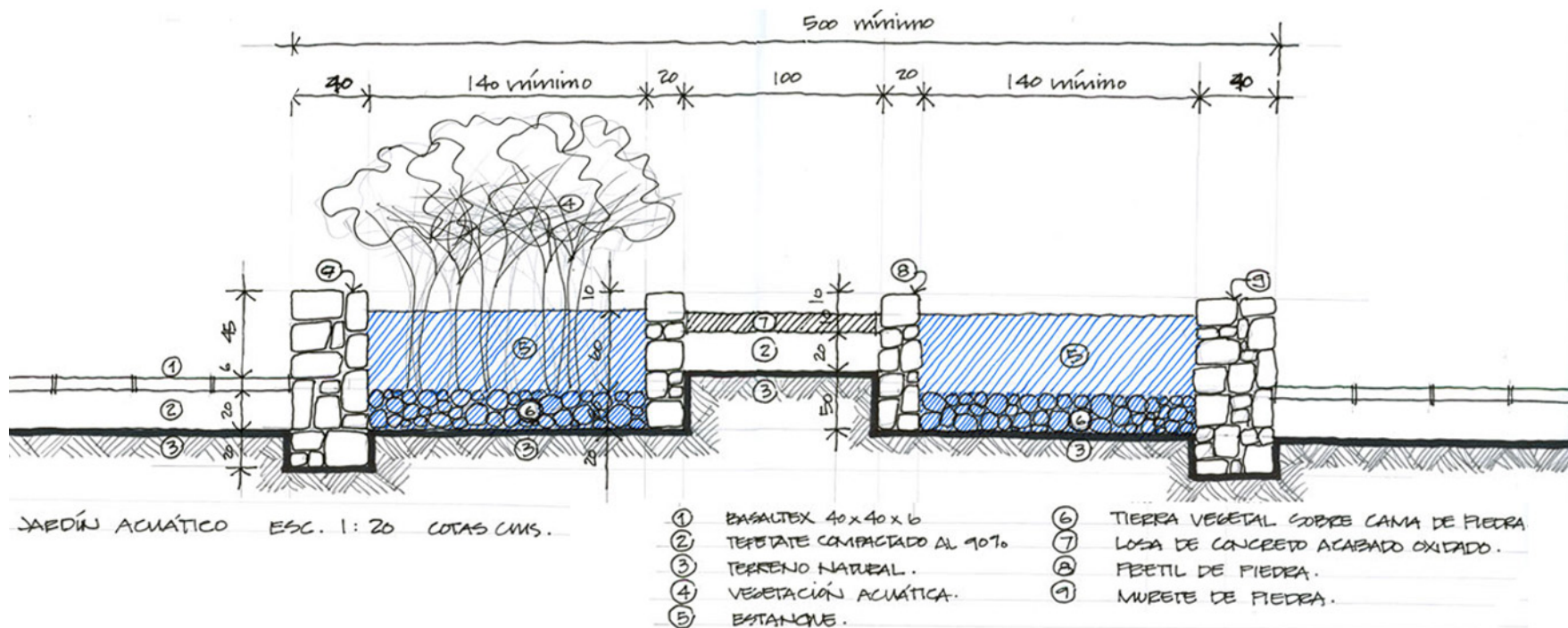
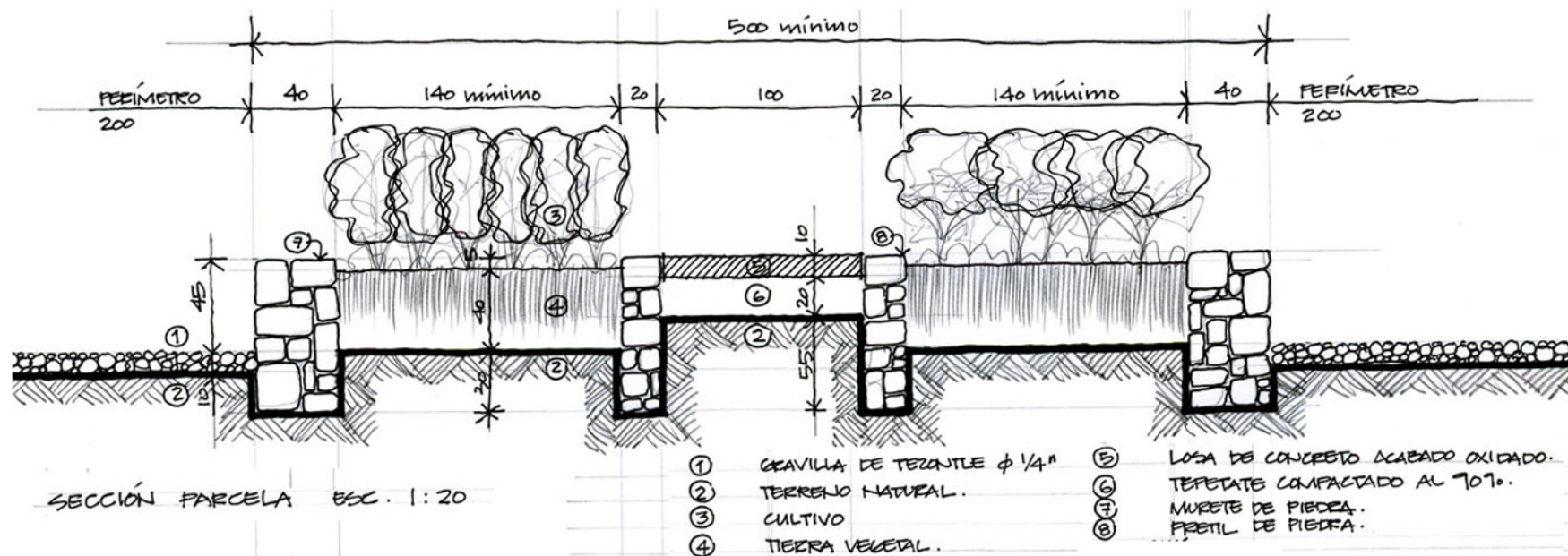


Imagen 178: BSJA Zona IV. Detalles constructivos de los jardines de cultivo para el pabellón de los adultos mayores.

Fuente: UAM, 2009.

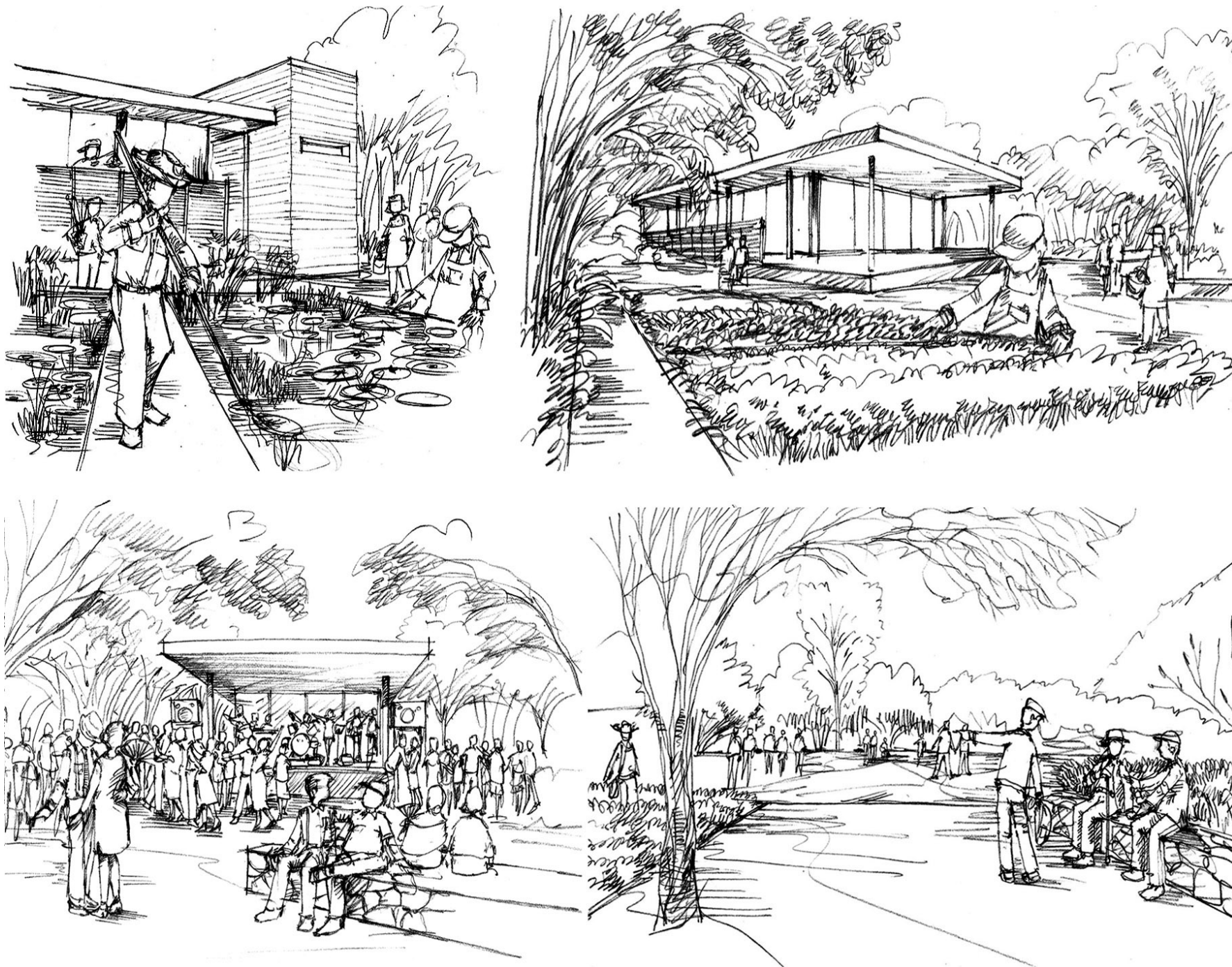


Imagen 179: BSJA Zona IV. Visualización del uso de los espacios desarrollados en el proyecto ejecutivo.

Fuente: UAM, 2009.

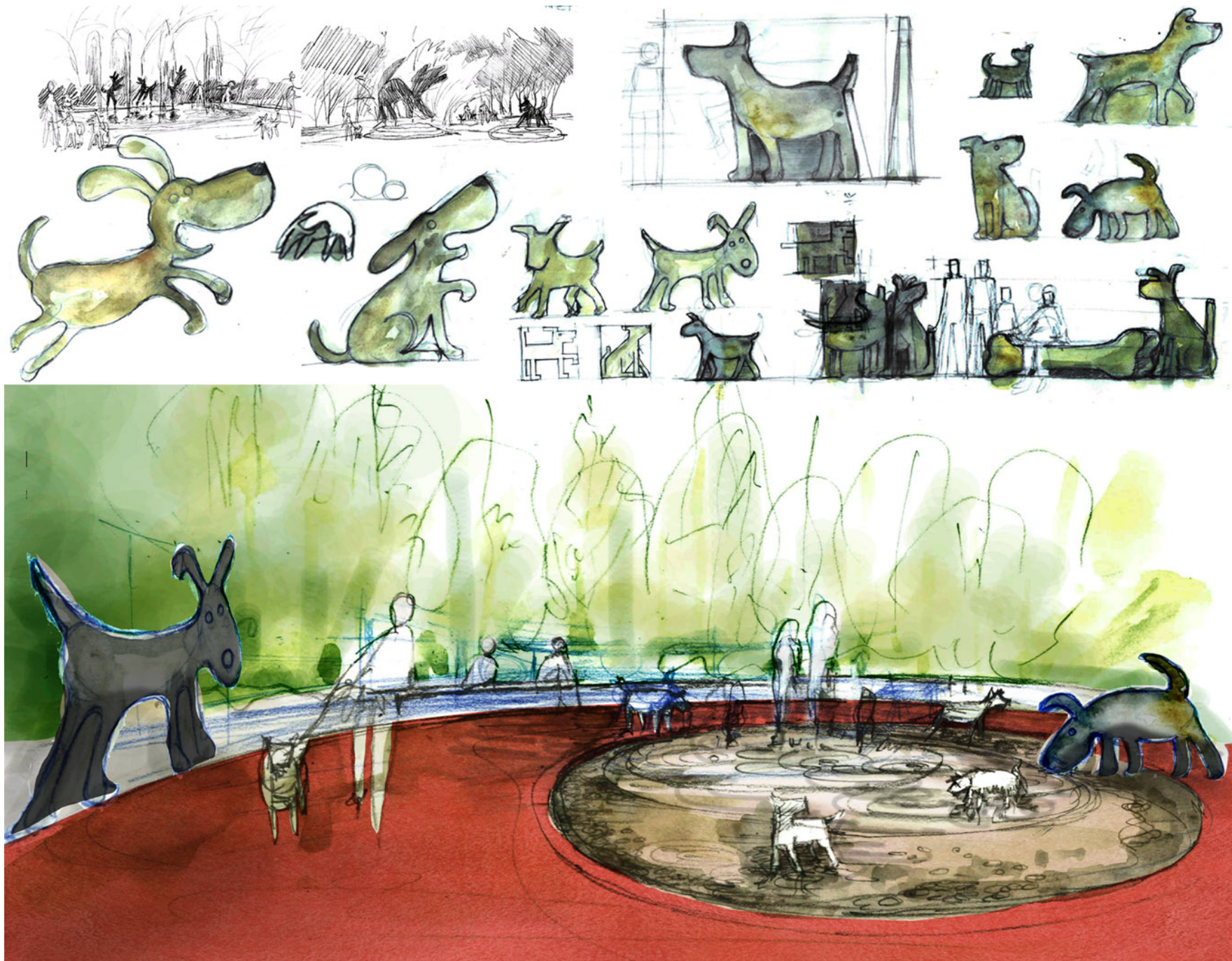


Imagen 180: BSJA Zona IV. Primeros bocetos para el jardín canino
Fuente: UAM, 2009.1



Imagen 181: BSJA Zona IV. Visualización final del proyecto del jardín canino.

Fuente: UAM, 2009

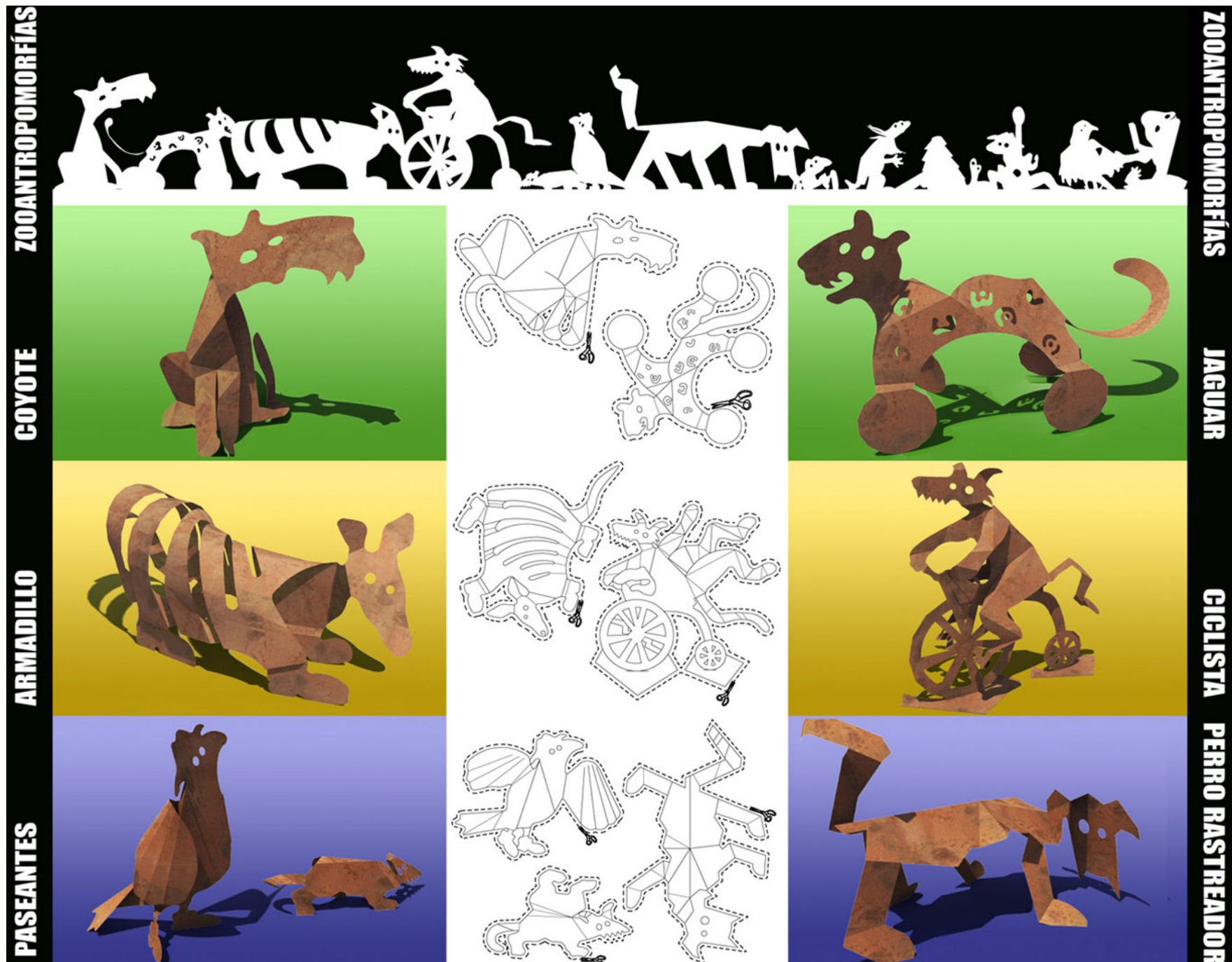


Imagen 182: BSJA Zona IV, Zooantropomorfías juego escultórico de Carlos Márquez para el jardín canino

Fuente: UAM, 2009.1

VI. El paisaje sensible.

La palabra sublime designa algo excelso, eminente o sumamente elevado y se destina tanto a fenómenos naturales como a determinadas acciones humanas.

Las sensaciones producidas por elementos comunes y cotidianos, expresadas con supremo embeleso o frente lo imponente de un fenómeno, es el sentimiento de lo sublime que, como categoría estética, se asocia con la idea de infinitud y grandeza ya sean divinas o humanas.

Tampoco se trata, por el contrario, de una categoría que haya que olvidar porque en la sociedad contemporánea, consumista, enajenada, haya dejado de estar presente en la vida real y expresada en el arte,... No estamos finalmente ante una categoría que, dadas sus relaciones con otras, como lo bello y lo trágico, se desdibuje haciendo imposible su definición. Ciertamente, lo sublime tiene rasgos como los ya mencionados, que no dejan que se disuelva en otras categorías estéticas⁵; aunque como dice el proverbio al afirmar que “de lo sublime a lo ridículo no hay más que un paso”, no puede descartarse el riesgo de que se disuelva en otra. (Sánchez 2007: 202)



Imagen 183:
Orquídeas.(2013).:
Dibujo realizado por
Manuel Lira.
Fuente: Archivo
Estudio Lira.

⁵ La estética como una de las disciplinas de la filosofía, cuyo objetivo es el estudio de las sensaciones entre el sujeto y objeto en el arte, con sus respectivas categorías que son: lo bello, lo feo, lo sublime, lo trágico, lo cómico y lo grotesco.

En el dibujo del paisaje, se refleja la magnitud humana por transmitir una sublimación ante el despliegue de conocimientos y destrezas que, al admirarlo, habla de emociones, mientras que los individuos al percibirlo, los hace recuperar esa capacidad de asombro por reconocerse como humanos.

La actitud sublime referida a hechos simples, enlaza con la capacidad de asombro del hombre para conferir propósitos estéticos y éticos a los objetos, sobre todo ante un panorama natural, campestre o urbano. Así, el acto de maravillarse por el entorno trasciende y al reflejarlo artísticamente a través del dibujo, ha propiciado el nacimiento explícito de la noción de paisaje.



Imagen 184: Paisaje y menguante (2006) Acuarela realizada por Manuel Lira.

Fuente: Dibujo realizado por Manuel Lira. Archivo Estudio Lira.

6.1 EL DIBUJO SUBLIME.

La experiencia estética de lo sublime pertenece a la esfera del arte; es aquí donde se manifiesta y eleva al ser humano sobre sus propios límites a la grandiosidad de la experiencia con el dibujo, pues permite una contemplación gozosa por el diseño (Sánchez, 2007). Es una total sorpresa por el alcance de lo humano en la creatividad.

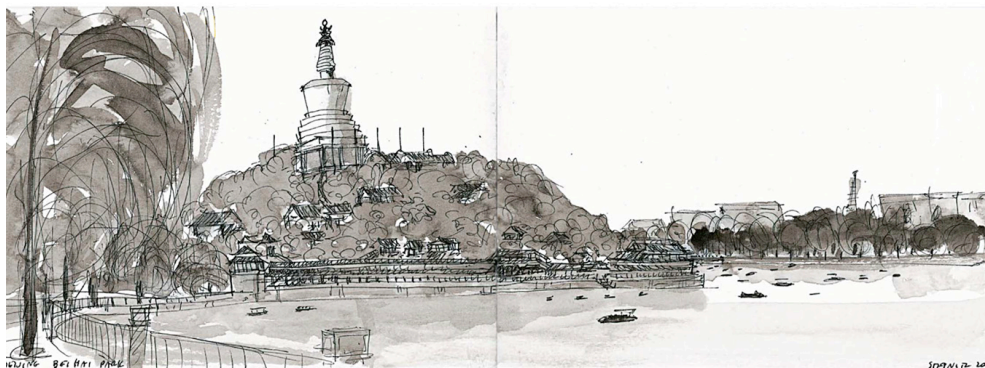


Imagen 185: Beijing y Tulum, croquis de viaje del paisajista Carl Steinitz.

Fuente: LAM, Junio 2009.

Lo sublime en el arte del paisaje, permite el intento por representar la idea pero es, además, la aspiración del hombre, y al no encontrarlo viene hacia su aceptación de lo humano para reconocer que lo más sublime es la naturaleza. Por tanto, la perdición del hombre es su propia grandeza, que domina la naturaleza. Es por ello, la consideración del diseño como proceso humano para co-evolucionar con la naturaleza. Aprender a disfrutar de lo sublime pero sin perder rumbo por el camino de lo vano.

La experiencia del dibujar no se remite únicamente a los artistas, todos en algún momento han tenido el momento sublime del dibujo; en la docencia en particular –

cuando se enseña a realizar esta actividad- es sorprendente el absoluto silencio de ensimismamiento, de recogimiento, el desentenderse del mundo exterior; son experiencias sublimes que todo paisajista debe rescatar y enriquecer, pues complementa su sistema perceptivo para potenciar la imaginación y creatividad, habilidades necesarias en su quehacer profesional.

El paisaje existe a través de la experiencia, es un proceso de interacción entre el espacio y el artista donde se percibe una imagen e idea bien definidas en un diálogo con el territorio; por lo tanto, todo paisaje es único, se identifica un carácter singular y solamente puede ser comprendido por medio de la experiencia, la interpretación y la representación. Del vínculo entre sociedad y territorio, emana la creación de nuevos paisajes precisados por la evolución de las dinámicas ecológicas y ambientales en sus transformaciones de las prácticas espaciales.

Las actitudes ante el paisaje tienen que ver con los criterios históricos, con orígenes y desarrollos culturales diferentes ya que su comprensión tiene que ir por la motivación de indagar en comportamientos y determinaciones paisajísticas para fundamentar sus alcances propositivos y la utilidad que se pretende en el momento actual. Estas actitudes son las siguientes:

- Conciencia de la dimensión espacial, ser y estar en el mundo;
- Asombro ante él;
- Contemplación y sublimación de la naturaleza;
- Voluntad de describir, representar, comprender y explicar el mundo exterior;
- Propósito de darle forma conveniente u ordenarlo;
- Búsqueda de un paradigma de respeto e integración. (Zoido: 2011)

Estos sucesos de actitudes, son hechos diferenciados en secuencia evolutiva que se desarrolla desde situaciones simples a

más complejas y que en dicha relación también aparece un sentido temporal que se atribuye a una evolución personal como la innegable relación socio espacial e incluso entre los seres humanos y la naturaleza o el planeta.

La manera de ser o estar en el mundo es la propia representación en el paisaje, la categoría de lo sublime no tendría sentido sin la imagen humana; es decir, la percepción del espacio es sólo cuando se está ante lo inconmensurable para resaltar su capacidad evocadora de la situación del ser humano en el mundo.

La simbolización de ser o estar en el mundo sintetiza el proceso de origen y consecuencias de los comportamientos humanos extremos existentes en la actualidad; por un lado, depredadores ineludibles y por el otro, individuos necesitados de integración con una naturaleza que evoluciona y perturba a la humanidad. La trayectoria de acción y pensamiento ha producido grandes transformaciones; ideas, conocimientos que, con sus respectivas implicaciones en el paisaje, hace reflexionar ante la sublimación y asombro de una dinámica de la naturaleza que marca un ritmo a la humanidad para



Imagen 186: Domo de Ceniza (2001). David Nash.

Fuente: *Natural architecture* por Alessandro Rocca, Princeton Architectural Press.

detenerse. “La conciencia de estar en el mundo es una actitud básica, primaria; está en todos los seres que son capaces de anticipar o imaginar su desaparición en él; es una fuente de ideas desde la que, con el transcurso del tiempo, se elabora la noción de paisaje.” (Zoido 2011)

Así, la finalidad del artista del paisaje, representa la sublimación por su capacidad de expresar y hacer visibles ante los ojos de los no artistas, todo aquello que no requiere palabras, pero que si lo dice con el dibujo; es su momento de diseñar y placer, que con naturalidad sincrónica visualiza las ideas; es la forma de sentirse vivo y libre.



Imagen 187: Poza de bioretención e infiltración (2013) ilustración digital de John Immanuel R. Palma..

Fuente: land8.com

EL DIBUJO SUBLIME

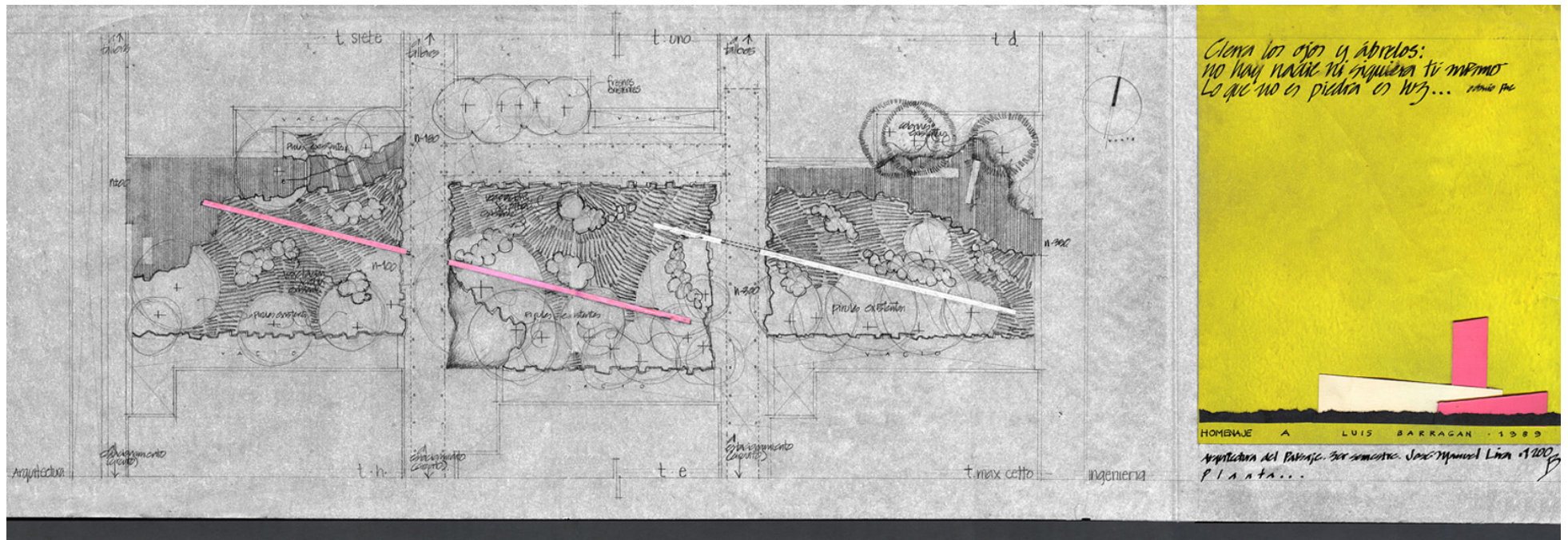


Imagen 188: Jardín Homenaje a Luis Barragán (1989). Dibujo realizado por Manuel Lira como estudiante de arquitectura de paisaje en la UNAM

Fuente: Archivo Estudio Lira.

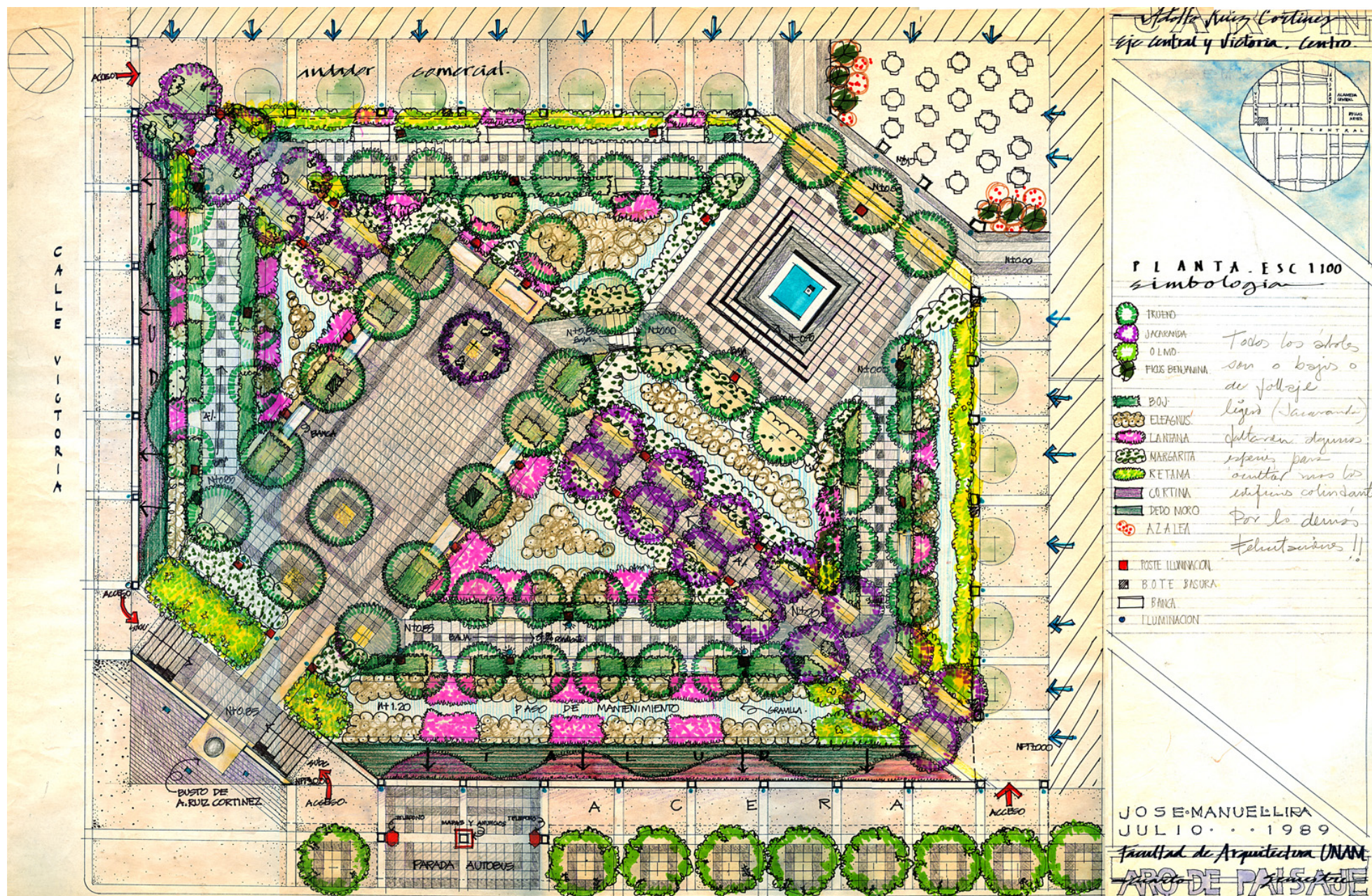


Imagen 189: Jardín Adolfo Ruiz Cortines (1989) Diseño y dibujo de Manuel Lira como estudiante de la carrera de arquitectura de paisaje en la UNAM

Fuente: Archivo Estudio Lira.



Imagen 190: Convento Franciscano en Huamantla (1989). Dibujo sitio de Manuel Lira realizado con tinta china y Charcoal blanco sc cartulina gris.

Fuente: Archivo Estudio Lira.

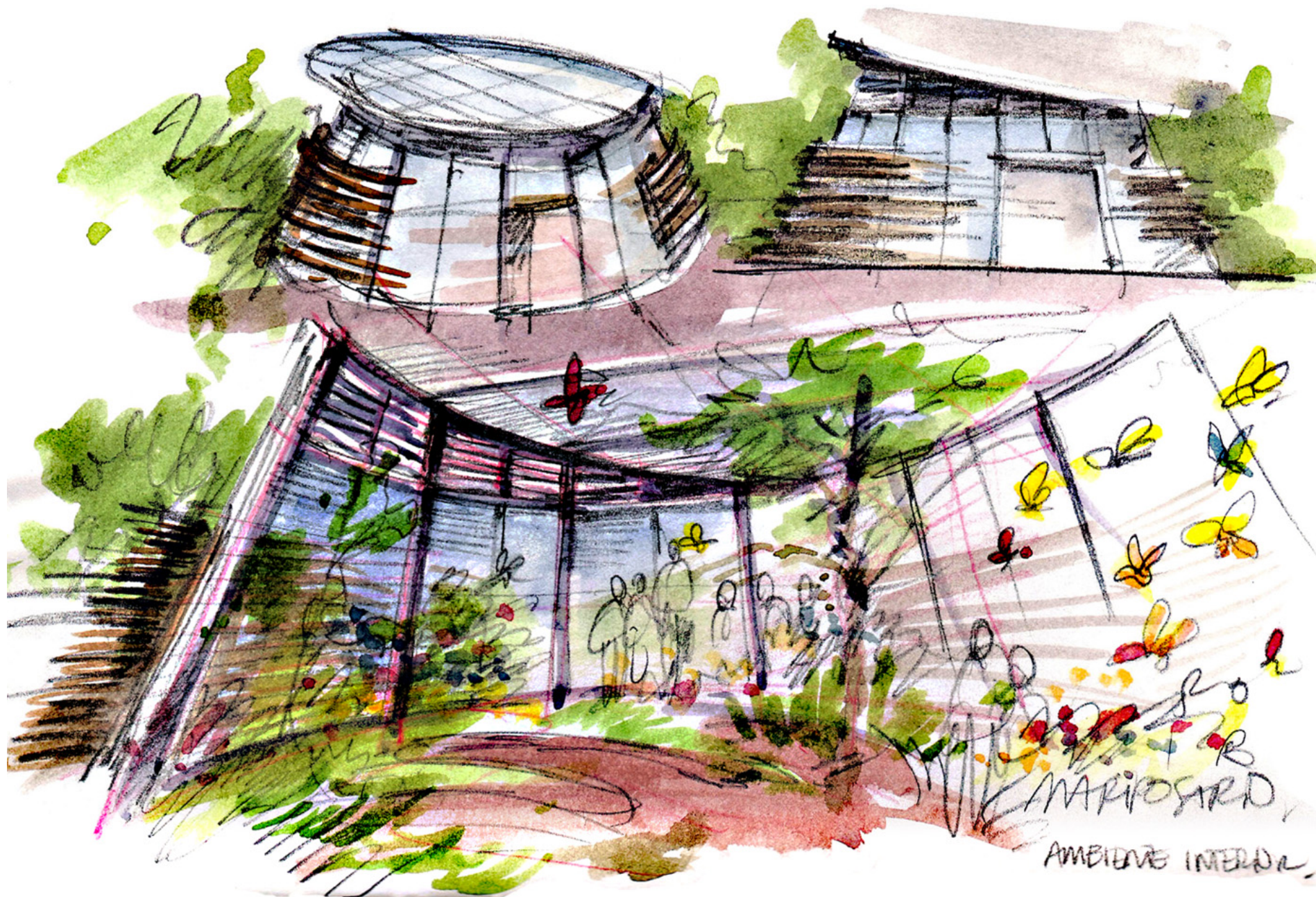


Imagen 191: Mariposario (2007) Boceto con el concepto para el parque ecológico de la Ciudad de México en el Ajusco, Acuarela con lápiz de color de Manuel Lira
Fuente: Archivo Estudio Lira.

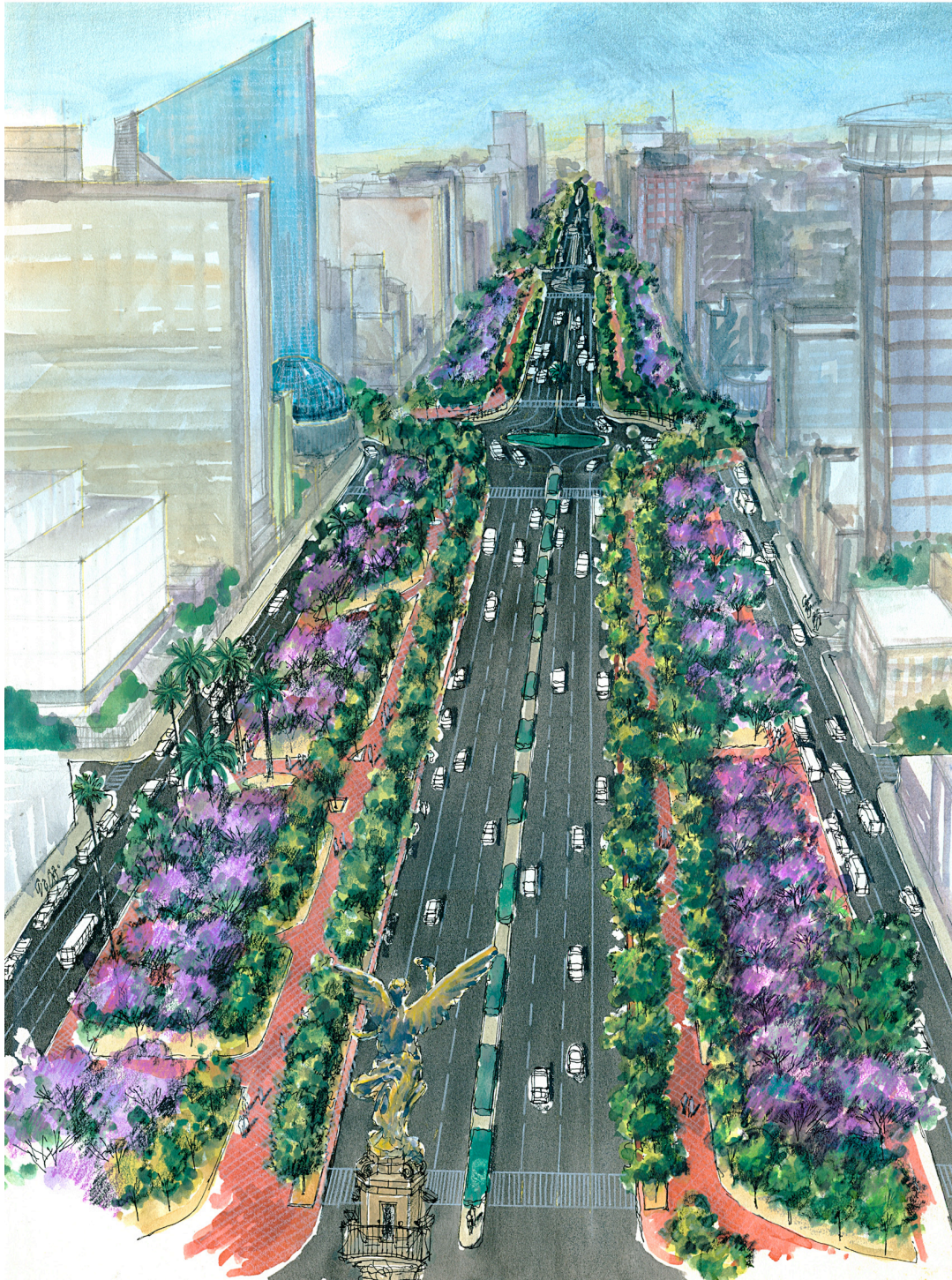


Imagen 192: Propuesta de reforestación en Paseo de la Reforma (1995)
Ilustración en Acuarela y lápiz de color realizado por Manuel Lira
Fuente: Archivo Estudio Lira



Imagen 193: Proyecto Urbano de Marfil en Guanajuato (2006). Visualización en Acuarela realizada por Manuel Lira
Fuente: Archivo Estudio Lira.



Imagen 194: Bakú Azerbaiyán (2007) Visualización de un proyecto turístico con acuarela y tinta de Manuel Lira

Fuente: Archivo Estudio Lira



*Imagen 195: Jardín Coral Gable
(2007) Dibujo con el concepto d
ambientación y vegetación e
acuarela y lápiz de Manuel Lira
Fuente: Archivo Estudio Lira*

CONCLUSIONES

Los conceptos de dibujo y paisaje, refieren una connotación de inicio y fin, siendo las constantes en el proceso de diseño; por lo tanto, es un recurso que el humano ocupa para modificar sus entornos en una conformación del manejo espacio temporal, se plasma la habilidad innata del hombre por capturar la idea fugaz para capturar en un dibujo y, así, expresar y comunicar a otras personas sus percepciones sobre el paisaje.

En consecuencia, la utilización del dibujo como lenguaje gráfico universal radica en el desarrollo de la percepción del hombre con respecto a su entorno, en donde sus formas de descubrir van cambiando conforme evoluciona el pensamiento filosófico, asimismo, la manera de explicarse todo lo que sucede en su exterior. En un proceso de introspección, transforma su forma de expresión mostrando una nueva perspectiva de ver, lo que representa la riqueza del pensamiento humano.

En esta dinámica, la humanidad se ha valido de la tecnología para su evolución, herramienta que presenta de manera instantánea entornos para descubrir a través de imágenes, sonidos y sensaciones por medio de la virtualidad, terreno completamente diferente para la imaginación y la creatividad. Es así, como se introduce un nuevo recurso para el dibujo, motivo que lleva a reflexionar sobre la importancia de los recursos y medios de los que se vale el paisajista. Los beneficios virtuales significan interacciones físicas y mentales expresadas en el dibujo, ya sea hecho a mano o en una tableta electrónica.

Mientras tanto, el hecho de aprender a dibujar nunca deberá soslayarse, por el contrario, será el puntal que reforzará el aprehender, es decir, lo hará su lenguaje innato, tan natural como el escribir para cualquier persona. La representación y comprensión gráfica como formas de anticipación del objeto se reconoce como el instrumento individual para actuar en la esfera de

la subjetividad de donde emanan las ideas para relacionarlas con lo real, los datos físicos del exterior. Por tanto, es esa representación que hace emerger el objeto de su propia ausencia.

El paisajista no solo tiene el dominio del dibujo, también del mundo; en sus representaciones inicia su proyecto con un croquis, es su primera inmersión en su búsqueda de las ideas en donde despliega deseos, conocimiento y creatividad. Va consolidando así, sus dibujos preliminares, que responden ya a soluciones prácticas, el diseñador sigue manteniendo una relación directa y emocional con su propuesta, así, hasta concluir con el dibujo definitivo a través de un lenguaje especializado en la representación del paisaje en su verdadera forma y magnitud.

Por lo pronto, la virtud del paisajista radica en su capacidad de asombro al permitirle observar con detenimiento para encontrarse con sorpresas que motivan su crecimiento imaginativo y creativo. Por eso, entre más dibuja más descubre. Algo esencial y que no debe olvidar en su expresión es. la referencia humana con su ausencia es inconcebible el paisaje.

Asimismo, en el paisaje, la presencia humana define la lectura de un palimpsesto el cual es necesario para identificar las actividades, hábitos culturales, rituales, todas las acciones que dejan huella y que es posible identificar como indicios para reconstruir o evocar un pasado, permitiendo una interpretación metafórica hacia el futuro para de esta manera reconocer los saberes culturales que benefician al paisaje. Son por lo tanto, abstracciones que permiten su construcción a partir de interrelacionar cada una de sus partes que lo constituyen.

Es así como el dibujo lleva al diseño, hará uso de todo su acervo del lenguaje gráfico especializado, con lo cual lo dotará de su sello personal con los rasgos de sus líneas, además, imaginará y creará expresiones como lexigramas para facilitar sus

simbolizaciones conceptuales para avivar las percepciones del observador, pero antes, el proceso de síntesis del diseñador hubo de hacer abstracciones para definir su forma y estructura, concretada en un concepto para su transfiguración, en donde el juego de formas respondan al concepto general del proyecto.

El proceso de concreción, en el dibujo para construir, ya está definido pero aún así, requiere de dibujos para solucionar detalles que ayude a complementar la información para exponer nuevas ideas, se convierte en una expresión para dar instrucciones de su ejecución, por lo cual debe ser un lenguaje claro y preciso. Aquí se utilizan las nuevas tecnologías para su realización, situación que ha favorecido a la actividad humana proporcionando rapidez y fluidez en la información.

Para finalizar, se puede concluir que, en las diferentes etapas de la expresión gráfica durante el transcurso de la humanidad, el dibujo manual ha sido la constante ineludible, es la habilidad cenestésica del artista que más allá de la impronta en el papel, plasma un espíritu prefigurado en una virtualidad que registra todos los sentidos, no solamente lo visual. Es así, como los paisajes expresados pueden transmitir diversas sensaciones, con sus colores, contrastes tonales, en fin, hasta conseguir un paisaje sublime que enaltece lo humano.

Asimismo, se debe de combatir la tecnología superficial, pues ha generado que únicamente sea visual, pero habrá que comprometerse a explotar este recurso para que proporcione toda esa virtualidad que es capaz de transmitir el artista del paisaje, con el alud de recursos de la tecnología. Es entonces pertinente, mantener a los paisajistas con la convicción y actitud del manejo del paisaje como el recurso más importante y con la posibilidad de avanzar a la par con los programas computacionales en la disciplina de la arquitectura de paisaje. Entonces se puede afirmar que no se dibuja con las manos, sino con la mente, en la talla directa con la materia se está en contacto con la mano; la única intermediaria con el formato.



Imagen 195: Panorama de la ciudad de Huamantla Tlaxcala (1945). Boceto del paisaje del volcán de la Malintzi y su ladera realizado por el maestro Pepe Lira
Fuente:

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (s.a). 2002. *Dibujo y pintura. Técnicas materiales. La perspectiva*. Barcelona: Ceac.
- Acha, J. 1993. *Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas*. México: Trillas.
- Argullop, R. 2002. *Una educación sensorial. Historia personal del desnudo femenino en la pintura*. 2ª. Ed. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baker, G.H. 1996. *Análisis de la forma. Urbanismo y arquitectura*. México: Gustavo Gili.
- Banerji, A. y Elmitt, M. 1994. *Between lines: From Doodles to Composition*. México: Escart Press.
- Belluccia, R. 2007. *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. México: Paidós. Serie Estudios de Comunicación.
- Beuchot, M. 2004. *Hermenéutica analógica y símbolo*. México: Herder.
- Cabeza, A. 1993. *Elementos para el diseño de paisaje. Naturales, artificiales y adicionales*. México: Trillas.
- Ching, F. 1982. *Arquitectura. Forma, espacio y orden*. México: Gustavo Gili.
- Ching, F. 1999. *Dibujo y Proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Da Costa, E. 2008. *Frank Gehry: On Line*. USA: Princeton University Art Museum/ Yale University Press
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. 2002. *Constructivismo y aprendizaje significativo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.
- Doyle, M. E. 1993. *Color drawing. A marker/colored-pencil approach for Architects, Landscape Architects, Interior and Graphic Designers, and Artists*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Drake, E. 2005. *The Dragonology handbook. A practical course in dragons*. Cambridge, Massachusetts: Candlewick Press.
- Dramstad, W.E., et. al. 1996. *Landscape Ecology Principles in Landscape architecture and Land-Use Planning*. Washington: Island Press, Harvard University Graduate School of Design, American Society of Landscape Architects.
- Eco, U. 2007. *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Gedisa.
- Edwards, B. 1994. *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. 3ª Ed. Barcelona: Urano.
- Ferrer, E. 2000. *Los lenguajes del color*. México: Fondo de Cultura Económica.
- French, T. E. y Svensen, C. I. 1982. *Dibujo Técnico*. México: Gustavo Gili.

- Gadamer, H.G., 2001. *Hermenéutica*. En: *Verdad y método II*, Salamanca: Sígueme.
- Gobierno del Distrito Federal. 2000. *Criterios normativos de Imagen Urbana en espacios públicos..* México: Gobierno del Distrito Federal: Secretaría de Desarrollo y Vivienda.
- Guzmán, V. 2007. *Espacios exteriores. Plumaje de la arquitectura*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Hall, E. 1997. *La dimensión oculta*. México: editorial Siglo XXI.
- Hernández, M. A. 2006. *Barcelona. Tile designs*. Amsterdam: The Pepin Press.
- Hill, A. 1960. *Knowing and drawing trees. Book one*. London: Blandford Press.
- Hill, A. 1960. *Knowing and drawing trees. Book two*. London: Blandford Press.
- Karam, N. 2006. *Urban Toys*. London: Booth-Clibbon Editors.
- Kurrels, J. 1992. *Astrology: for the age of Aquarius*. London: Tiger Books International.
- Lee, S.E.(ed.). 1984. *The sketchbooks of Hiroshige*. New York: George Braziller.
- Lèvy, P. 1999. *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Lynch, D. 2007 *Catching the big fish meditation: consciousness, and creativity*. New York:
- Martín, F. 2002. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa. Serie Cla.De.Ma. Antropología.
- Mateu, L. 2007. *Arquitectura y armonía*. México: Trillas.
- Mehl, R. s.a. *Diseño Ambiental. Impacto de los estímulos físicos sobre el ser humano*. UNAM: Facultad de Arquitectura.
- Metzger, P. 1991. *La Perspectiva a su alcance. Tomo I*. Alemania: Benedikt Taschen.
- Molina, M.E. 2011. *Conceptos básicos de diseño en Arquitectura*. México: Trillas.
- Moore, C.W. et al. 1993. *The poetics of Gardens*. Massachusetts, USA: Massachusetts Institute of Technology.
- Morín ,E. 1999. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Olin, L. 2000. *Across the Open Field. Essays Drawn form English Landscapes*. Philadelphia, Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- Paz, Octavio y Schneider, L.M. ed. 1979. *México en la obra de Octavio Paz*. México: Proxima Editores.
- Prinz, Dieter.1983. *Planificación y configuración urbana*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Rangel, J.J. 1998. *Introducción a la composición formal. Elementos y relaciones para el diseño y la creación*. México: Trillas.
- Ricard, A. 1982. *Diseño ¿Por qué?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sá, A. y Pérez, R. (coord.) 2010. *Jardines históricos brasileños y mexicanos*. México: Universidad Autónoma Metropolitana y Universidade Federal de Pernambuco.
- Saldarriaga, A. 1981. *Habitabilidad*. Bogotá: Escala, Colección Arquitectura.
- Sánchez, A. 2006. *Elementos para una nueva composición arquitectónica*. México: Pax México.
- Sánchez, A. 2007. *Invitación a la estética*. México: Debolsillo.
- Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México. 2006. *Encuentro de Espacios. Places And Spaces*. México: Topos.
- Solís, L.F. 2010. *Principios estructurales en la arquitectura mexicana*. México: Trillas.
- Soria, M.G (coord.) et. al. *Taller de Diseño Ambiental I y II*. México: universidad Nacional Autónoma de México.
- Sullivan, C. 1997. *Drawing the Landscape*. Segunda edición. New York: John Wiley & Sons. Tarcher Penguin Group.
- Tito, J. 1997. *Restauración en Arquitectura del Paisaje: Ensayo metodológico aplicado al Carmen de los Mártires y otros jardines granadinos del siglo XX*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Vaccarino, R. (ed). 2000. *Roberto Burle Marx: Landscapes reflected*. United States: Princeton Architectural Press.
- VanDyke, S. 1986. *De la línea al diseño. Comunicación, diseño, grafismo*. México: Gustavo Gili.
- Vélez, R. 2003. *Conceptos básicos para un arquitecto. Fundamentos para lograr un buen proyecto*. México: Trillas.
- Villafaña, G. 2003. *Educación Visual: conocimientos básicos para el diseño*. México: Trillas.
- Villarroel, M. 1996. *Arquitectura del vacío*. México: Gustavo Gili.
- Villegas, C. 1981. *Taller de expresión gráfica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Colegio de Ciencias y Humanidades. Plantel Vallejo.
- Wong, W. 1998. *Fundamentos de diseño*. Tercera edición. Barcelona: Gustavo Gili.
- Yu, K y Padua, M (eds.). 2006. *The Art of Survival. Recovering Landscape architecture*. Australia: The Images Publishing Group.
- Lira, Alejandro; 2013. Ponencia. *El dibujo en la Enseñanza de la arquitectura de paisaje*. En: 2º Seminario Latinoamericano de Paisaje. Paisajes Urbanos, Alamedas Jardines Históricos e Itinerarios Culturales. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. 8 de noviembre de 2013. 10:15 – 10:30.

CIBERGRAFÍA

Arbeláez, M. 2002. Las representaciones mentales. [En línea], *Revista de Ciencias Humanas*. Colombia No. 29 [Consultado el 15 de noviembre de 2013].

Disponible desde: <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev29/arbelaez.html>

Cruz; S. 2013. *La conceptualización del proyecto de arquitectura, un ejercicio de reflexión y sistematización*. [Internet], Universidad de Oriente: Facultad de Construcciones. [Consultado el 19 de noviembre de 2013]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/134601921/Silvia-Cruz-Baranda>

Graves, M. 2012. Architecture and the Lost Art of Drawing. [En línea] *The New York Times*. Septiembre 1. [Consultado 2 de Noviembre de 2013]. Disponible en: http://www.nytimes.com/2012/09/02/opinion/sunday/architecture-and-the-lost-art-of-drawing.html?_r=1&

Hernández, E. 2011. Octavio Paz. La India como un Palimpsesto. [En línea] *Revista de la Universidad de México*. Nueva Época. Agosto de 2011, No. 90. [Consultado 12 de noviembre de 2013] Disponible en: <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/9011/hernandez/90hernandez.html>

Sánchez, V. 2011. ENTREVISTA: GLEN MURCUTT. Premio Pritzker 2002. Architectural Record. [En línea]. 8 de julio. *Propuestas in_consultas*. [Consultado 3 de noviembre de 2013] Disponible en: <http://sancheztaffurarquitecto.wordpress.com/>

Zabalbeascoa, A. 2010. Diez años sin Enric Miralles. 2 de Julio. [En línea] *Del Tirador a la ciudad. El País*. [Consultado el 2 de noviembre de 2013] Disponible en: <http://blogs.elpais.com/del-tirador-a-la-ciudad/>

Zoido, Florencio, 2011. El paisaje un concepto útil para relacionar estética, ética y política, [En línea], Universidad de Barcelona: Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales. [Consultado el 12 de noviembre de 2013]. Disponible en: <file:///Users/soria/Desktop/Ale%20Historia/El%20paisaje%20un%20concepto%20útil%20para%20relacionar%20estética.%20ética%20y%20pol%C3%ADtica.webarchive>

CURRÍCULUM VITAE.

PREPARACIÓN ACADÉMICA

Arquitecto, UNAM

Facultad de Arquitectura, Ciudad Universitaria

Noviembre 1997. Tesis “La recuperación de la identidad a través de la imagen Urbana”, con Diploma al Merito

Especialidad en Arquitectura de Paisaje, UAM

Titulado con la tesis “Proyecto de la Casa de Cortes en La Antigua, Veracruz”

DESARROLLO PROFESIONAL

Reconstrucción del Exconvento de Santo Domingo, Oaxaca, INAH, UNAM

1994. Práctica profesional supervisada y Servicio social.

Mantenimiento Especializado, Maestro José Lira Hernández

1997. Casa estudio del Arquitecto Luis Barragán

1998. Casa Yturbe – Sordo

1999. Rancho San Cristobal de las Arboledas

1999. Convento de las Capuchinas, Tlalpan

GDU, Arq. Mario Schjetnan, Arq. José Luis Pérez Maldonado

1997-2000. Desarrollo El Campanario, Qro. ,Parque Central Cd. Juárez, Chihuahua , Edificio Siglum D.F., Oficinas en el Parque, Monterrey Finalista del Concurso en el Zócalo, Ciudad de México, Proyecto de Ciudad Fronteriza San Jerónimo, Chihuahua,Proyecto JVC, Guadalajara ,Parque Union Point, Oakland.

CIE, Corporación interamericana de Entretenimiento

2002 -2003 Wannado, Florida (CIE). Conceptualización para parque temático infantil bajo el concepto de “Ciudad de los niños”.

2004 -2005 Granja Las Américas. Conceptualización de parque temático infantil en el Hipódromo de las Américas, Cd. De México.

Estudio Lira

2005- . Espacio de trabajo multidisciplinario dedicado a la conceptualización, visualización y desarrollo de proyectos de arquitectura, arquitectura de paisaje, diseño urbano y arquitectura temática.